LEVEL 3 2001

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 3/2001 • 45.000 lei •

GIANTS: CITIZEN KABUTO

uriaşii printre noi

Starfleet Command II: Empires at war

organienii s-au întors

Oni

fata cu pumnii de fier

Colin McRae Rally 2

talentul nu-i suficient

DEMOS
Bridge Builder
Diablo 2
DeepSpace 9 The Fallen
Dave Mirra Freestyle BMX
Heist
Jetboat Superchamps 2
Kao The Kangaroo
Stunt GP
The Ward
Typing of the dead

PICS
Adventure Pinball
GTA 3

SHAREWARE
FreeRAM 3.0
Power Strip 3.0
SiSoft Sandra 2000
Superballs 1.5
WinAmp 2.72

DLH Updates

DirectX 8.0

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAŢII

Cu o mână...
rapidă şi sigură...



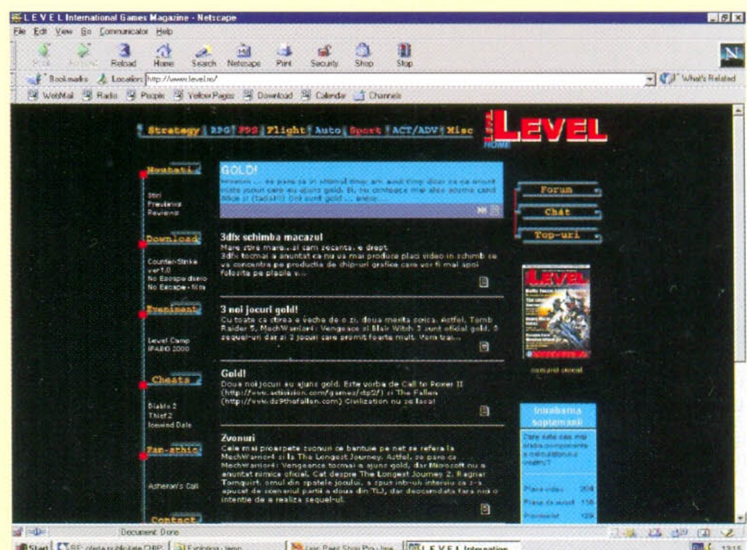
...cu ochii bine căscați...



...dar mai ales cu adresa corectă:

www.level.ro

...afli cele mai noi informații
din lumea jocurilor!



www.level.ro
locul nostru
de întâlnire



Editorial

Tot ceea ce trebuie să faci într-un editorial este să ai o singură idee (bună dar fixă!) astfel încât să-i trezeşti cititorului interesul să meargă mai departe prin toată revista. Eeeeh ... hai să vedem dacă o să reuşesc pentru că "Easier said the done" - este fraza care se potriveşte editorialului de fiecare dată.

Din ciclul „Save U'r life? - OVERWRITE (YES/NO)"

Mai deunăzi citeam pe un site respectabil:

POLIŢIA NEAGĂ LEGĂTURA CU SITEUL ACŢIUNII DE CONFISCARE A UNUI COMPUTER

„Confiscarea computerului unui jucător de *Starcraft* dintr-o cameră a căminelor universităţii de stat din Kent **NU** are nici o legătură cu jocurile pe computer sau cu ameninţările cu moartea.", spun oficialii respectivei instituţii de învăţământ. Blah, blah, blah... citesc mai departe şi aflu că a fost confiscat un PC al unui membru dintr-un clan de SC. Poliţia campusului universitar declară că această sculă (i se mai zice şi hardware) a fost reţinută din cauza unui acces ilegal pe unul din serverele acestei instituţii. Site-ul celor de la **Bled for Days** (clanul în discuţie) este plin cu strategii pentru *Starcraft* şi poze al formaţiei lor favorite Static X, un grup heavy metal. Site-ul mai conţine şi o listă pe porecle (fără numele reale) ale unor jucători care sunt **WANTED DEAD OR ALIVE!** Autorităţile campusului o ţin pe-a lor (cu serverul), însă un membru al acestui clan spune că această listă a dus la obţinerea mandatului de percheziţie şi la sechestrul aparaturii electronice. Totuşi, se pare că un alt membru recunoaşte că este posibil ca printr-o o mică eroare câteva fişiere de-ale clanului să fi ajuns pe serverul despre care este vorba ...

Acum stau eu şi mă-ntreb: Care-i partea de adevăr şi care-i minciuna? Ehhh... am reuşit să vă captez atenţia? Pe mine m-a dat pe spate, întâi la figurat, după care la propriu! Dar, este posibil aşa ceva domnilor?

Chris a.k.a. Roata de Caş

PS: Şi ce mă fac dacă-mi dă General Protection Fault, sau un fel de „viaţa dumneavoastră este plină, eliberaţi până la o săptămână ca să putem slava sesiunea cea mai recentă?"

Cuprins martie 2001



Cuprins CD

DEMOS
Bridge Builder
Diablo 2
DeepSpace 9 The Fallen
Dave Mirra Freestyle BMX
Heist
Jetboat Superchamps 2
Kao The Kangaroo
Stunt GP
The Ward
Typing of the dead

PICS
Adventure Pinball
GTA 3
Heaven and Hell
Horizons
Kohan
Psychotoxic
Waterloo

SHAREWARE
Advanced ZIP Password Recovery 3.51
FreeRAM 3.0
Irfan View 3.0
LogoManager 1.1.72
Napster 2.0b8
Power Strip 3.0
SiSoft Sandra 2000
Superballs 1.5
WinAmp 2.72
X-Desk 1.4

UPDATES
Baldur's Gate 2 Patch
Diablo 2 v1.05
NHL 2001 Patch 3
NOLF v1.001

DirectX 8.0

DLH

News

flash

Intel reduce prețurile

Într-un efort pentru a crește vânzările, Intel reduce prețurile la aproape toate cipurile. Cele mai importante reduceri au loc la nivelul înalt, o mișcare surprinzătoare în condiții normale. Pentru 850 de MHz și mai ales pentru Pentium III prețurile vor scădea cu 20 de procente. Surprinzător, puternicul cip de 1 GHz se va reduce cel mai mult cu 42 de procente, iar noul Pentium 4 a avut primele reduceri de prețuri, de asemenea. O veste care nu poate decât să mulțumească și comunitatea gamerilor din lumea întreagă. Apar noi perspective pentru eventualele update-uri. Să sperăm că furnizorii noștri de hard nu vor întârzia prea mult cu corelarea prețurilor.

Spam - pagube de miliarde

Un raport al Comisiei Europene a arătat că mesajele electronice nesolicitate, care invadează mail-urile personalizate, costă comunitatea Internet din lumea întreagă peste 9,36 miliarde de dolari anual. În 24 de ore aproximativ 500 de milioane de mesaje bombardează căsuțele electronice din jurul lumii, fără a fi măcar solicitate. Afacerile cu spam au înflorit mai ales în SUA, dar sunt în creștere și în Europa. Cei care se ocupă cu această afacere pot afla, datorită noilor tehnologii, detalii despre subiecții unei tranzacții comerciale și informații despre interesele lor economice. Raportul arată că numai costurile, ce rezultă din timpul necesar conectării pentru trimiterea și ștergerea acestor mesaje, se ridică la 9 miliarde de dolari.

Noi lansări în Europa

Luna trecută s-au lansat în Marea Britanie două jocuri care au făcut furori prin Statele Unite, dar chiar și pe la noi. Este vorba despre un first person shooter, Delta Force: Land Warrior (favoritul rețelelor de pe la noi), și despre un festin cu roboți giganți, Mechwarrior 4: Vengeance. Tot pe atunci s-au lansat de către Virgin Interactive două noi jocuri: Heist și Pizza Connection 2.

La Femme Nikita-Infogrames Entertainment



Infogrames a anunțat că a obținut drepturile de la **Warner Bros** pentru a realiza un joc cu faimoasa agentă secretă, Nikita, ale cărei calități le cunoaștem cu toții din serialul cu același nume. Jocul va rămâne fidel serialului de televiziune atât de bine cunoscut, dar, „din păcate", nu se va inspira deloc din viața Nikitei noastre, care impune „respect" pe străzile Bucureștiului.

În joc, Nikita este închisă pe viață pentru o crimă pe care nu a comis-o. Section One, un grup antiterorist, o va elibera și antrena ca spion și asasin.

Profesorul și mentorul ei va fi Michael. Alegând între cei doi, jucătorul va trebui să urmărească un grup terorist, pe tot globul, în șase misiuni diferite. Nikita ne va demonstra încă o dată arta de a te infiltra în cele mai periculoase organizații ale lumii, inteligența și abilitatea de a rezolva orice situație critică. Jocul se anunță cu priză la gameri și datorită succesului de care s-a bucurat serialul.

One Must Fall II: Battlegrounds - Diversions Ent.



Nu-i așa că ați constatat, în ultima vreme, o adevărată lipsă pe piață a jocurilor care îți propun o luptă cinstită, „unu la unu", în care artele marțiale își dovedesc supremația? Ei bine, cei de la **Diversions Entertainment** se pare că ne vor propune așa ceva în viitorul apropiat, și nu arată rău de loc. Dacă ne mai gândim și la originalul *One Must Fall*, care nu era deloc de aruncat și care a făcut față unui *Mortal Kombat*, atunci continuarea trebuie să fie destul de bună ca să încercăm o „bătălie" scurtă. Chiar dacă grafica jocului nu se ridică la nivelul unui *Soul Calibur*, dinamica lui pare încântătoare. Și apoi, după cum se poate vedea din imagini, vom avea ocazia să rupem câteva oase de roboți. De când n-am mai simțit scrâșnetul fierului pe fier și „mirosul" de metal încins?



Super Tombola THRUSTMASTER

UBI SOFT ne-a comunicat câștigătorii primei runde a Super-Tombolei THRUSTMASTER, organizată cu prilejul punerii în vânzare a celui de-al doilea joc din colecția „JOCURI FULL LA PREȚURI COOL", și anume SPEED BUSTERS.

Din cei care au cumpărat jocul și au trimis talonul aflat în interiorul acestuia, au fost extrași următorii câștigători:

- **IONESCU LIVIU** din Buzău – Volan cu pedale FERRARI 360 MODENA PRO
- **PÎRCALABU ADRIAN** din București – Joystick cu throttle TOP GUN AFTERBURNER
- **GEORGESCU ALEXANDRU BOGDAN** din București – Gamepad cu Force Feedback FIRESTORM DUAL POWER

Pentru a intra în posesia premiilor, contactați firma **Ubi Soft** la telefon: **01-231.67.69**

Citiți următoarele numere ale revistei LEVEL pentru a afla cine sunt fericiții câștigători ai celorlalte runde ale Super-Tombolei THRUSTMASTER.

Așa cum v-am obișnuit, LEVEL a extras următorii câștigători la taloanele din numărul 01/2001:

1. Câștigătorul concursului organizat de LEVEL împreună cu Ubi Soft este **Ionescu Bogdan**, din București, și a primit un joc original Arcatera.
2. Câștigătorul concursului organizat de LEVEL împreună cu InterCom Film este **Blîndu Ștefan** din București, și a primit o borsetă pentru cosmetică 6th Day.

Mystery of the Druids - CDV Software

CDV a anunțat lansarea unui nou adventure, *Mystery of the Druids*. În anul 1000, druizii erau în pericol de exterminare. Pentru a asigura supraviețuirea puterilor lor secrete, ultimii druizi se hotăresc să transfere puterile lor magice asupra a cinci copii. Dar un mic grup s-a temut că toată această putere poate deveni periculoasă, și, în concluzie, au păstrat o mică parte din secrete într-un loc ascuns. Jocul, după cum se vede este plin de ritualuri în care Stonehenge ocupă un loc primordial. Un detectiv de la Scotland Yard, Brent Halligan, este însărcinat să ancheteze o crimă rituală etc. Jocul promite destul de mult, având în vedere cele 50 de locații în prezent și trecut, peste 360 de scene interactive, peste 20 de personaje cu care poți să stai de vorbă. Numai sunetul totalizează peste cinci ore. Deci, așteptăm și noi jocul, pentru că promisiuni am avut multe, dar...





Atlantica - Lonely Cat Games

Lonely Cat Games este un nou producător format din echipa de la **Hidden & Dangerous**. Nu e de mirare atunci că primul joc realizat va fi făcut cu engine-ul de la Hidden. Acesta se va numi *Atlantica* și va fi un first și third-person shooter. Acțiunea se va petrece în mai multe locații situate în diferite părți ale lumii. Una dintre caracteristicile care va diferenția Atlantica de alte jocuri din aceeași categorie, vor fi lumile sferice, care le vor permite jucătorilor din modul cooperative să se întreacă în curse în jurul Pământului folosind autovehicule. În varianta solo, jucătorul va intra în rolul eroului Atlantica, în timp ce modul co-op mai oferă și tradiționalele deathmatch, team deathmatch și Capture the Flag. Grafica jocului pare destul de reușită și jocul pare interesant. Vom trăi și vom vedea.

flash

Nascar Racing 4

Ultime noutăți în ceea ce privește Nascar vin de la Sierra. Vă aduceți aminte, nu? Mașini și curse. Se pare că Nascar Racing 4 include toate cele 21 de curse ale circuitului Winston Cup din 2000. Jocul este creat de cei de la Papyrus și, la data apariției revistei, va fi deja lansat. Printre cursele cu care ne va încânta sunt incluse și trasee precum Daytona, Indianapolis, Pocono. Avem ocazia de a alerga pe teren american, cu mașini americane.

Interplay și The Matrix

Fanii Keanu Reaves au ocazia de a se bucura: Interplay Entertainment a achiziționat de la Warner Bros licența pentru Matrix. Contractul se ridică undeva în jurul amețitoarei cifre de 8-10 milioane de dolari. Se presupune că Shiny Entertainment va produce măcar un joc bazat pe The Matrix. Interplay nu s-a grăbit să comenteze.



LEVEL
Fans Camp
2001

flash

Burse pentru designeri

CDV face un evident pas înainte în competiția celor care se ocupă de jocuri și oferă burse studenților germani ce doresc să frecventeze Games Academy în Berlin. Prin aceasta, CDV dorește să acopere golul care există din cauza lipsei unor noi talente în designul jocurilor. Primele burse vor fi acordate în acest an și vor continua, fără îndoială, în anii următori. Ba mai mult, ideea este mult prea bună ca să nu fie preluată și de alții. CDV dorește să extindă acordarea acestor burse în viitor și pentru restul Europei. Să sperăm că nu vor uita și de noi, iar exemplul lor va fi urmat și de alți distribuitori.

Auran Jets - stadiul beta

Producătorii de la Auran sunt cei care au realizat și Dark Reign, un joc original la vremea lui care a influențat mult dezvoltarea jocurilor de mai târziu. Aceștia au dat drumul la a doua variantă beta a ultimului lor proiect numit Auran Jets. Acesta include îmbunătățiri în ceea ce privește suportul pentru DirectX, jocul în rețea, dimensiunile umbrelor, dinamica luminii și a animației, dezvoltarea AI-ul, precum și un tutorial. Pentru mai multe detalii accesați site-ul www.auranjet.com, unde puteți să găsiți și prima versiune beta a jocului.

Microsoft Xbox

Microsoft ar putea fi forțat să întârzie lansarea mult-așteptatei console Xbox din cauza unei dispute comerciale cu o mică firmă din Florida. Xbox Tehnologies, o firmă din domeniul software, afirmă că ea ar fi deținătoarea mărcii Xbox și este gata să meargă la tribunal pentru a-și apăra drepturile. În ce măsură va afecta aceasta politica Microsoft privind Xbox-ul nu se știe încă, dar nu cred că își fac mari probleme.

ERATĂ

În numărul de februarie a fost anunțat, atât pe copertă cât și în cuprinsul CD-ului, utilitarul DLH. Ne cerem scuze pentru lipsa lui.

Serious Sam 2 - Gathering of Developers

Serious Sam 2 este un first person shooter care a ajuns la stadiul alpha de realizare. Jocul nu are cine știe ce complexitate. Tot ce ai de făcut este să mergi de la început și până la sfârșit și să împuști tot ce mișună în jur. Dar jocul excelează în tot ceea ce poți să ceri de la un FPS. Engine-ul este foarte puternic și susține excelent dinamismul acțiunii. Grafica este





superbă, mai bună decât în *Quake III*, iar decorurile îți creează impresia că te plimbi chiar prin Egiptul Antic. Monștrii sunt foarte bine făcuți, iar armele și zgomotele din joc creează o atmosferă captivantă. Jocul va apărea pe la mijlocul lui martie și se anunță de pe acum ca unul dintre cele mai bune jocuri ale anului (cel puțin în opțiunea cumpărătorilor), datorită intensității acțiunii sale și a realizării aproape perfecte.

Bloodline - Zima Software

Zima Software este o companie din Praga, care, iată, va ieși pe piață cu un joc mai de pe la noi, de prin Transilvania. Este vorba despre un first-person, un horror cu o poveste destul de înfiorătoare (imaginile probabil vorbesc de la sine). Sunt mai mult de 300 de surprize șocante și neașteptate în această „poveste de adormit copiii", care îmbină acțiunea cu probleme de logică. Există peste 40 de personaje (zombii, fantome, monștri) și o mare diversitate de arme (inclusiv cocktailul Molotov). Jocul are trei scenarii diferite pentru sfârșit, deci nu vă așteptați să fie neapărat o poveste cu happy-end. Engine-ul jocului este dezvoltat de producători și se anunță destul de interesant. Eroul jocului este un tânăr avocat, Jim Card, căruia îi revine misiunea ingrată de a inspecta ce se întâmplă într-un sanatoriu de nebuni, transformat peste noapte în cămin al sufletelor moarte. Îi urăm succes.



GI Combat - Talonsoft

GI Combat este un real-time strategy, un alt joc care ne introduce în cel de-al doilea Război Mondial. După *Panzer* este destul de greu să cred că un alt joc ar mai putea aduce ceva nou în domeniu, dar cei de la **Talonsoft** și-au asumat riscul și lucrează la ceva asemănător. Jocul va avea o grafică 3D și se promite o excelentă abordare a detaliilor privind terenul de luptă, rezistența armurilor, mișcarea vehiculelor și armele de foc. Jucătorii vor avea de ales între trupele americane și cele germane și





între mulțimea de campanii ipotetice sau cele care chiar au avut loc (debarcarea în Normandia). Misiunile vor conține lupte de artilerie, debarcări, lunetiști, cuceriri de poduri și o groază de bătălii cu tancuri. Multiplayerul va permite ca 32 de jucători să-și încrucișeze trupele, în diferite configurații de alianțe. Lansarea va avea loc tot în toamna lui 2001.



Star Leader - Talonsoft

O nouă strategie în timp real combinată cu role-playing game este anunțată de **Talonsoft**. Jucătorul este comandantul unei mici echipe de elite stelare, al cărei scop este să apere umanitatea de periculoasele și ciudatele rase extraterestre, ce bântuie negurile spațiului. Echipa trebuie aleasă dintr-o varietate de soldați, fiecare cu abilitățile,



experiența și personalitatea lui. Vor fi peste 20 de misiuni în grafică 3D, care vor oferi acțiune prin misiunile RPG, dar și strategie prin luptele ce se vor da între trupele pământene și cele extraterestre. Jocul poate fi abordat și în varianta multiplayer de până la 12 jucători și va mai putea fi jucat via Internet. Lansarea jocului s-a stabilit a avea loc prin toamna lui 2001, probabil o strategie care are în vedere creșterea vânzărilor din perioada sărbătorilor.





Battle Isle: DarkSpace - Blue Byte Software

În 1991, când **Blue Byte Software** lansa primul număr al seriei *Battle Isle*, nu cred că se așteptau la succesul pe care l-a avut. Iată că, deși în 2000 au lansat *Battle Isle: The Andosia War*, se anunță o nouă continuare, *DarkSpace*, ce îi va duce pe fanii jocului într-o simulare a luptelor din spațiu. Lumea se află într-un impas din cauza rivalităților politice și a greutăților economice. Toate facțiunile importante sunt ostile față de orice alianță.



Jucătorul începe ca pilot al unei mici nave și trebuie să străbată tot drumul până la amiral al uneia dintre cele trei mari facțiuni. Sute de jucători se vor putea aduna online pentru o luptă cruntă spre binele omenirii. La începutul fiecărui scenariu oamenii sunt specia dominantă, dar diverse națiuni extraterestre vor încerca să cucerească misiunea pe măsură ce jocul se dezvoltă.

flash

Sims Live & Sims Online

Electronic Arts dorește să lanseze Sims Live și Sims Online în acest an. Primul te va ajuta să trimiți mesaje combinate cu animație 3D, bineînțeles cu personaje din Sims. Al doilea va fi o versiune online a Sims-ului, care va încorpora un multiplayer via Internet împreună cu mesagerie instantanee și e-mail. Lansarea se va face pe EA.com, în aprilie, pentru Sims Live, iar Sims Online va fi lansat doar în decembrie. Probabil, creatorii cred că pot obține succesul folosind personajele din Sims, foarte simpatice pentru unii, dar imposibile pentru alții. Succesul va depinde, bineînțeles, de numărul celor dintâi.

THQ rules

Se pare că THQ a dat lovitura pe piață, prin lărgirea gamei de produse cu distribuție exclusivă. THQ și Mattel, Inc. au anunțat că au căzut la un acord potrivit căruia THQ va fi distribuitorul a două direcții importante din Mattel. Este vorba despre Hot Wheels și Matchbox. Drepturile îi vor reveni până în 2005, pentru toate consolele și pentru gamepad-uri, inclusiv cele fabricate de Sony, Microsoft și Nintendo. THQ a mai obținut și distribuția exclusivă pentru multe dintre Matchbox PC, PlayStation și GameBoy, rezervate înainte pentru Mattel Interactive.



Tombola LEVEL și Sony



Încă două titluri pentru PlayStation stau la dispoziția voastră: Um Jammer Lammy (cinci bucăți) și Jackie Chan Stuntmaster (cinci bucăți).



1 Care este personajul central din jocul „Jungle Book Groove Party"?

A) Tarzan B) Rahan C) Mowgli

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

3/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

flash

Windows XP

Microsoft a anunțat că va lansa o nouă versiune a Windows-ului în a doua jumătate a anului 2001. Produsul se va numi Windows XP (XP vine de la eXPerience). Numele de cod pe care XP l-a avut în perioada creării sale a fost Whistler. Acesta va avea o mare diversitate a aplicațiilor pentru web. Construit pentru PC, va oferi consumatorilor servicii de comunicare audio și video în timp real, fotografii digitale și realizări video, și, nu se putea altfel, un pas înainte (de se mai poate) în explicarea funcțiilor și ajutorul acordat celui care îl va avea instalat.

Drivere pentru Detonator 6.5

NVIDIA, după ce a reușit să anihileze concurența acum câteva luni prin cumpărarea 3dfx, s-a întors cu forțe proaspete asupra produselor sale și a realizat un nou set de drivere pentru gama completă de acceleratoare grafice. Acestea includ și driverul pentru Detonator 6.5, ultima realizare cu care speră să mențină supremația asupra pieței. Le puteți găsi la site-ul: http://www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/detonator3.html.

Prin preluarea lui 3dfx există, însă, pericolul unui monopol pe piață, care nu va fi niciodată în favoarea consumatorilor. Să sperăm că timpurile care ne așteaptă nu vor fi chiar atât de vitrege.

Simon the Sorcer nu este pentru SUA

Aventura 3D Simon the Sorcerer, creată de Head First Studious, nu va fi la îndemâna gamerilor din SUA și Canada. Un reprezentant al Infogrames a declarat că acest lucru se poate schimba, dar deocamdată lansarea nu este globală. Situația poate fi cauzată de dificultățile prin care trece Southpeak Interactive, distribuitorul care fusese ales pentru acea parte a lumii. Sau poate că Infogrames nu crede că vrăjitorii tineri și cu pălării țuguiate se vor bucura de succes peste ocean.

Nexagon: The Pit - Strategy First

Strategy First a anunțat lansarea unui real-time tactical în toamna lui 2001. Este vorba despre *Nexagon: The Pit*, un joc 3D care creează o lume de la începutul mileniului patru. Deși prezumțiile noastre par sumbre, lumea nu o duce rău de loc. Pământul este o planetă aflată în mijlocul unei intense activități intergalactice, populată de diferite specii și plină de construcții din metal și beton. Pacea domnește peste tot, dar nu a fost totdeauna așa. Crude războaie au avut loc, până când s-a votat un tratat de pace prin care criminalii au fost izolați într-o închisoare din afara lumii, numită PODS. Un sentiment de bunăstare care plutea prin parlamentul omenirii i-a determinat pe aceștia să ia o hotărâre crucială în ceea ce privește tratamentul prizonierilor. Aceasta va fi ocazia pe care o așteptau pentru încercarea disperată de a-și recâștiga libertatea.





Robin Hood - Cinemaware (imagini noi)

După ce în primul număr din acest an v-am oferit o știre despre noul proiect al celor de la **Cinemaware**, *Robin Hood*, iată că vă putem prezenta imagini noi. Robin, eroul maselor sărace, este singurul care poate salva regatul și poporul său de la tirania răului. Fără îndoială că nu vor lipsi din joc clasicile turniruri care aveau loc la curtea Angliei, în care nu se poate să-l facem de râs pe faimosul erou. Probabil va trebui să cucerim și inima lui Maid Marion, lucru care nu poate fi atât de greu, având în vedere calitățile noastre intrinseci. Din ceea ce se vede, grafica jocului pare promițătoare, iar timpul de care au nevoie creatorii până la lansare ne garantează un produs finit bine lucrat. Așteptăm cu inima strânsă pentru că este o poveste prea frumoasă ca să nu iasă ceva bun din ea.





King of Chicago - Cinemaware

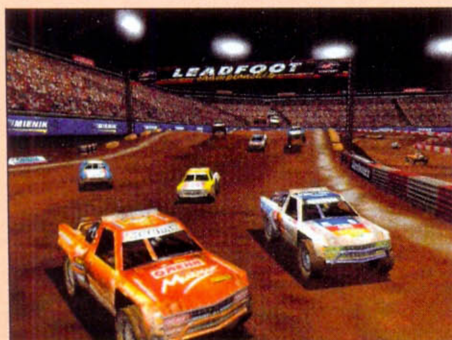
Cinemaware a lansat varianta PC completă a clasicului joc *The King of Chicago*. Acțiunea se petrece în Chicago prin anii 1930 și constă într-o luptă continuă prin diferite mijloace : violență, șantaj, mită, complot (cele mai cinstite modalități de a obține ceea ce vrei). Scopul este unul singur: câștigarea controlului asupra orașului. Totul pare floare la ureche până aflăm că nu ne batem cu nimeni altul decât marele Capone. Deci lucrurile devin mult mai complicate, dar și mai interesante. Jocul are o grafică 3D cu bogate detalii din Chicago de pe vremuri, eroul se mișcă foarte ușor cu mouse-ul, gameplay-ul este dinamic și schimbă acțiunea în funcție de comportamentul personajelor. Așa că nu ne rămâne decât să ne inițiem în tehnicile mafiote și să îl facem de râs pe Al Capone.





Leadfoot - Take Two Int.

Take Two Interactive a anunțat lansarea unui off-road, *Leadfoot*, până la jumătatea anului 2001. Este vorba despre un joc de curse ce încearcă să recreeze atmosfera off-road de pe stadioane. Din această cauză cred că jocul se adresează în special americanilor. Nu strică însă să gustăm și noi un pic din distracțiile celor de dincolo de ocean, nu de alta, dar se pare că basketul, care vine tot de acolo, a prins foarte bine și pe alte continente. Jucătorii vor concura pe camioane și pe mașini de teren în jurul unor piste înnoroiate, construite înăuntrul stadioanelor. Camioanele sunt micuțe, putând executa tot felul de sărituri și cascadorii, de parcă au picat exact din filmele americane. Ceea ce va ieși pare a fi o cursă foarte spectaculoasă, în care izbiturile și răsturnările sunt la ele acasă. Un joc care pare ideal pentru o scurtă recreere după stresul adunat pe străzile orașului.





Fly! II - Terminal Reality

În această primăvară va apărea în magazine *Fly! II*, un simulator de aviație în continuarea lui *Fly!*. Creatorii de la **Terminal Reality** au lăsat jocul pe mâna distribuitorilor de la **Gathering of Developers**. *Fly! II* va conține noi modele în grafică 3D (elicoptere), aterizări și amerizări, precum și imagini de înaltă rezoluție. La fel ca în primul, jocul va abunda în zone în care se poate zbura, imagini fotografice ale terenului deasupra căruia se zboară și o reproducere până la fidelitate a cabinei de zbor și a modului de pilotare, în funcție de configurațiile originale ale fiecărui model în parte. Diferența în *Fly! II* este dată de efectele vizuale mult îmbunătățite, prezentarea dinamică a mediului înconjurător și prezența tutorialului, utile pentru învățarea comenzilor de către începători.

flash

Arush are un nou distribuitor

Gigex.com a semnat o înțelegere cu Arush Entertainment (cunoscută înainte ca Web Corp.). Conform acesteia, Gigex se va ocupa de lansarea a șase episoade de la Arush prin Gigex Syndicated Network. Primul episod al aventurii combinate cu puzzle, Monkey Brains, este gratuit și poate fi download-at de la www.gigex.com/Top50.asp. Următoarele episoade ale seriei nu vor mai fi însă la fel de ușor de obținut, prețurile fiecăruia dintre ele fiind în jur de 5 USD.

Crusader film

Electronic Arts și Origin au fost de acord cu realizarea unui film după Crusader: No Remorse. Este vorba despre un soldat construit genetic, care se întoarce împotriva celor care i-au dat naștere. Scenariul a fost scris deja, de el ocupându-se dramaturgul și scenaristul Robin Marlow. Producătorul filmului se pare că va fi 20th Century Fox.

Tombola LEVEL și best computers









Avem ca premii în acest număr opt jocuri din seria Budget (180.000 lei/bucată): FIFA 99, Need For Speed II Special Edition, Road Rash, Dungeon Keeper Gold, Theme Park, SIM City 2000, Populous-The Beginning și Moto Racer. Oldies but goldies!









Tombola LEVEL și best computers

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

3/01

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

flash

Patch la Diablo II

Pentru toţi fanii Diablo II, în mod sigur nu puţini la număr, care au observat fără îndoială bug-urile supărătoare ce mai persistă în joc, am o veste foarte bună. Mare parte din ele au fost anihilate prin ultimul patch (v1.05) pe care îl puteţi găsi pe site-ul www.diabloii.net. Problemele pe care le rezolvă sunt enumerate la www.diabloii.net/bug-bytes/patch105text.shtml. Printre problemele rezolvate se numără şi repararea tuturor nivelurilor de magie precum şi bug-ul care împiedica ştergerea anumitor caractere. Lupta pentru perfecţionarea unui joc se pare că nu se opreşte niciodată, sau cel puţin atâta timp cât jocul mai este cerut pe piaţă.

Red Faction întârzie

Versiunea PC a lui Red Faction se pare că va întârzia să apară până la sfârşitul verii sau începutul toamnei. După ce THQ a anunţat că versiunea pentru PlayStation2 va apărea numai în mai, era de aşteptat să se amâne şi varianta pentru PC. Red Faction se anunţă a fi un shooter, acţiunea având loc cândva în viitor, când lumea se află din nou în pericol, iar singurul care o poate salva trebuie să dovedească solide cunoştinţe în mânuirea armelor de tot felul. Cei care se ocupă de joc sunt cei de la Volition. Să sperăm că la lansarea oficială, aceştia vor rezolva problemele de AI ale engine-ului Geo-Mod, altfel jocul nu va fi deloc reuşit.

La închiderea ediţiei

Aflăm din surse bine puse la păstrare (confidenţialitatea presei) că francezii se mişcă din ce în ce mai bine în domeniul economic. Nu suntem noi Ziarul Financiar dar, când este vorba de cumpărări de firme, ne băgăm şi noi nasul să vedem cine cu cine a votat! Astfel, după ce Infogrames a cumpărat Hasbro Interactive (şi pe oricine altcineva care încerca să scoată capul din mulţime), Ubi Soft cumpără Blue Byte, firmă care ne-a încântat de-a lungul timpului cu titluri ca: Settlers, seria Battle Isle.

Shadowbane - Wolfpack Studios

Wolfpack Studios a anunţat lansarea unui nou şi îmbunătăţit website pentru RPG-ul online *Shadowbane*. Pe acest site veţi găsi multe informaţii şi imagini care încearcă să atragă atenţia gamerului cât timp creatorii se ocupă de realizarea jocului. Aici veţi găsi ultimele imagini din joc, câteva artwork-uri şi o secţiune multimedia cu muzică şi filmuleţe din joc. Într-o altă secţiune veţi găsi monştrii care vor apărea în joc: Grobolds, Ogres, Orcs, Scorpions, Skeletons, Vampyres, Zombies, Skrell, Treants. De asemenea, puteţi să vă obişnuiţi de pe acum cu meniul pe care jocul îl va avea şi funcţiile lui.





Pentru toate astea şi multe altele puteţi să intraţi pe www.shadowbane.com. Distribuitorul jocului va fi **Gathering of Developers**, deci s-ar putea să avem şi noi ocazia să jucăm acest joc.

Warcraft III : Reign of Chaos

Blizzard a adus câteva schimbări în *Warcraft III*, de când a făcut prima oară anunţul realizării lui (urmare firească a succesului înregistrat de primele jocuri ale seriei, care s-au vândut în aproape cinci milioane de exemplare). Astfel, jocul se va numi *Warcraft III: Reign of Chaos*, iar cele şase rase care au fost anunţate la început vor fi reduse la patru. Au mai rămas să facă parte din joc oamenii, orcs, elves şi the undead. Rasa Demons a fost transformată din rasă activă în rasă de NPC-uri. Oamenii vor avea avantajul tehnologiei şi al puterii de a stăpâni natura. Pe de altă parte, membrii rasei Undead sunt reciclabili (adică noi unităţi pot fi create în mijlocul luptei). Nu se cunosc încă prea multe detalii despre Night Elves, dar se ştie că această rasă va avea printre unităţi asasini şi „treants”. Puteţi găsi mai multe detalii despre toate aceste tipuri de unităţi şi eroi la www.blizzard.com.





Star Wars: Battle for Naboo

LucasArts nu mai este un producător/distribuitor de jocuri atât de prolific pe cât era pe vremuri, dar licenţa *Star Wars* este pur şi simplu prea importantă pentru a o lăsa să putrezească. Drept urmare, luna martie va fi martora lansării lui *Star Wars: Battle for Naboo*. Versiunea pentru Nintendo 64 este deja pe piaţă, iar cea pentru PC nu pare că va fi cu mult diferită. **LucasArts** menţionează că *SW: Battle for Naboo* va fi asemănător cu *Rogue Squadron* (1998), adică va avea lupte între nave spaţiale dar şi între speeder-e („motocicletele zburătoare”). Inamicii provin din rândurile maleficei Trade Federation, şi rândurile lor vor cuprinde droizi, nave spaţiale conduse de droizi şi câte un ciudat robot AAT ici şi colo. În conluzie, ne putem aştepta la acţiune în stil arcade, grafică solidă şi multă, multă atmosferă de *StarWars*.





84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82

MC -, CD-, DVD Production...



...together with VTCD
also in the new Millennium!



H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Phone: +36-22-329-132,
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu



Din partea celor care ne-au dat Earth 2150

După ce v-ați delectat cu grafica din *Earth 2150*, e timpul să vă pregătiți pentru o nouă porție de supergrafică, supergameplay, dar nu și de superpoveste din partea celor de la **Topware**. Se pare că producătorii germani stau foarte bine la capitolul graficieni și programatori, dar, ce n...a, parcă ar angaja scenariștii prin intermediul unui concurs în care: 1. se cere să fie cât mai lipsiți de originalitate 2. dacă cumva au



originalitate, să nu și-o etaleze și 3. dacă scriu un scenariu, să încerce să se automite în cel mai barbar mod posibil. Așa se face că, dacă în *Earth 2150* era vorba de un cataclism mondial iminent (ceea ce se întâmplă practic în peste 50 la sută din jocuri), în *Iron Dignity* ne aflăm din nou în fața Apocalipsei, dar nu cea nucleară, nici cea extraterestră, ci sfârșitul lumii în varianta... chinezească.

Da, doamnelor și domnilor, se pare că ne-am săturat de pâine și am început să mâncăm franzelă. După alerte roșii cu căciulă de iepure și accent rusesc sau, în alte variante, nave spațiale cum n-a văzut Teleormanul aterizând pe plaiuri pământene, acum a apărut pericolul chinezesc. În *Iron Dignity*, Rusia NU mai este (a se remarca o notă de originalitate, dar, în fapt, o variațiune pe cea mai tocită temă) puterea amenințătoare, ci China, noul găgăuță și țap ispășitor al jocurilor, însă ăsta are 1.600.000.000 de oameni și se prea poate ca producătorii de jocuri care adoptă asemenea subiecte... glumețe să se trezească în situația oltenilor care au declarat război cui nu trebuie.

În fine, ideea jocului se conturează mai departe: sub oblăduirea secerei, ciocanului și a Orezăriei Agricole de Producție, asiaticii se contopesc între ei (adică vietnamezi, mongoli, japonezi și, desigur, chinezi, precum și alte asemenea populații care diferă doar la vorbă și la port, că la anatomie e discutabil) și creează Marea Asie, care începe să se lupte cu restul de 50% din populația pământului, adică America+Europa=LOVE (cum spunea Mitza). Luptele, de un caracter ultracrâncen, se abat asupra unor imașuri cunoscute și nouă, pentru că *Iron Dignity* are loc și în Carpați, în afară de Franța, Germania, Irlanda, Siberia, deșertul nord-african și coastele abrupte ale Anzilor peruani. Toate aceste zone/țări se iau de mânuță și, cot la cot cu China, se îndreaptă, în anul de grație 2050, spre marea catastrofă mondială. În Paris aurolacii se încălzesc la focuri – arde orașul. Berlinul e un paradis – pentru invadatori. Populația Londrei dansează – pe ritm de explozii nucleare. „Mashinutzae" de răz-

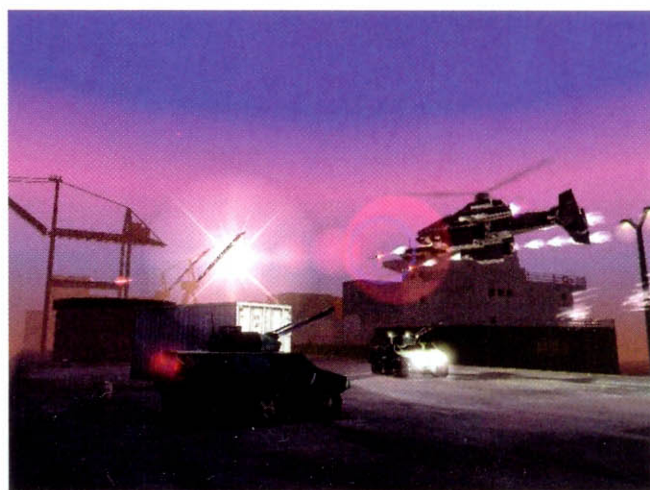


bel se plimbă în stil Terminator pe străzi și omoară tot ce are mai mult de 37 grade Celsius și vorbește. Și, uite așa, forțele de menținere a păcii (KFOR and company) se trezesc că sunt nevoite să mențină Europa în stare de existență și să aibă grijă ca populația ei să nu se întoarcă subit la dualitatea cuplului Adam - Eva.

... acum îmi permit un detergent mai scump!

După o prespălare cu *Earth 2150*, rufele au păstrat încă cu un miros tandru de... „maiadu" (aka mai adu', pentru cei





DATE TEHNICE

GEN: Action/RTT **PRODUCĂTOR:** Artex Software
DISTRIBUITOR: Topware Interactive **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 750 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:**Da **DATA APARIȚIEI:** primăvara 2001

care se agață mai greu) și cer continuări, sequel-uri, urmări, partea a treia, concluzii, rezolvări, adăugiri și apendice. Dar **Topware** nu se lasă cu una, cu două și amână apariția unui nou RTS prin lansare unui RTT. *Iron Dignity* este cel cu pricina: un joc de tactică 3D cum numai... **Artex** putea să facă și **Topware** să distribuie. Nu e mare diferență față de alte creații ale genului: jucătorul trebuie să-și infiltreze unitățile pe sub fusta ostilă a inamicului. Scopul acestor infiltrări este scăparea ostaticilor (ținuți prea mult fără WC), interceptarea iscoadelor chinezești, distrugerea posturilor preaînaintate etc. Dacă același jucător face imprudența de a se lăsa văzut de ochiul oblic inamic, riscă să producă catastrofe la nivel planetar. Același efect îl are și neîndeplinirea obiectivelor misiunii, care începe printr-un puternic briefing, care nu-ți spune nimic detaliat. Imediat după lecturarea acestui text lapidar, jucătorul se aruncă în controale și mută tot felul de tancuri, gipuri, elicoptere, roboți de bătălie și avioane. *Iron Dignity* va putea fi jucat cu un băț al bucuriei cu forță feedback, ceea ce este evident recomandabil.



Acum vine partea cea savuroasă: jucătorul poate sări dintr-un vehicul în oricare altul, cu condiția să îi aparțină. Din această perspectivă la prima persoană lucrurile se înfierbântează rapid (poate nu ca în *UT* sau *Quake 3*, dar pe-aproape). Totuși, un gamer prevăzător nu pierde niciodată perspectiva amplă asupra câmpului de bătaie, așa că interfața permite supravegherea întregii miniarmate, căreia i se pot da comenzi de genul „Ian luați cu asalt outpost-ul cela!", „Ian ascundeți-vă după dejt!", „Ian păziți pe mocofanii ceia!" etc.

Pe lângă perspectiva din carlingă, jucătorul poate accesa și modul „De deasupra capului", adică o vedere cu o libertate de mișcare de 360 de grade (apelabilă prin apăsare de Space).



Alt suc, același gust

Fiind această Demnitate de Fier produsă de părinții lu' *Earth 2150*, multe din calitățile frățiorului mai mare sunt preluate și de ăsta micu'. Altfel spus, *Iron Dignity* va avea și el o grafică 3D excepțională, misiuni pe timp de zi și de noapte, prin tunele și peșteri, schimbări în starea vremii cum n-a prezis în viața ei Gianina Corondan, decor extrem de detaliat, creat din milioane de poligoane (ATENȚIE! Foc la placa grafică!), apă cu reflexii din cele arătoase, poduri distructibile, surse de lumină variabile pentru nivelurile de noapte și cele subterane, 12 tipuri diferite de arme, două povești, și ele diferite, atmosferă de film, deathmatch prin LAN (interzis în grădină) și Internet între 16 unități combatante, joc cooperativ cu până la 8 coechipieri etc.

Nimic altceva nu pare a atrage atenția asupra jocului produs de **Artex** și distribuit de **Topware**. Pare a fi un joc ca oricare altul, dar, privind screenshot-urile, unele speranțe tind să ridice timid semne de exclamație. Oricum, gamerul e ahtiat după orice joc care aduce cât de cât ceva



nou și *Iron Dignity* este privit ca o briză proaspătă între RTS-uri, domeniu care, după repetate încercări de revenire la viață, tinde să adoarmă la loc.

Și totuși... această briză proaspătă ar putea fi de fapt o pestilențială aromă de hoit, pentru că, la data la care scriu acest articol (începutul lui februarie), **Topware** tocmai trece printr-o perioadă de criză, pentru că s-a trezit că are de plătit câteva milioane de dolari daune la Deutsche Telekom (asta în afara problemelor cu fraudarea taxelor). De aceea se și vorbește de faliment, așa că *Iron Dignity*, împreună cu *The Moon Project, World War III, Earth III* (continuarea lui *Earth 2150*) și *Two Worlds* ar putea rămâne doar la stadiul de vise frumoase.

Totuși, s-ar putea ca lucrurile să nu evolueze chiar atât de tragic și să mai jucăm câteva titluri de calitate venite din Germania.

Mike



Stau câteodată şi mă întreb, câţi dintre cei care au vizionat filmul Matrix (una dintre cele mai reuşite producţii ale anului trecut) şi-au pus vreodată întrebarea dacă aşa ceva este într-adevăr posibil. Este oare posibil să avem o viaţă dublă, este oare posibil ca viaţa noastră să fie controlată încă de la naştere de o matrice, de un program pe calculator? Sunt convins că dacă li s-ar pune această întrebare mulţi ar da neîncrezători din cap şi ar respinge ideea cu îndârjire. Pot jura cu mâna pe inimă că acei oameni nu au jucat nici măcar o dată în viaţa lor un RPG on-line sau măcar un *The Sims*. Dacă acei oameni s-ar trezi la un moment dat şi ar realiza că sunt doar un *Sims* în mâna unui puştan de 10 ani sau un mag în *Asheron's Call*, cred că li s-ar încreţi pielea pe ei, li s-ar ridica părul în cap şi în mod cert ar lua-o pe arătură. Şi dacă nu au făcut-o până acum, în mod cert după ce vor citi ce am de spus în continuare or să înceapă sigur să-şi caute sforile sau butoanele cu care sunt activaţi.

Big Bang

Aţi auzit vreodată de **Glitchless**? Sincer, nici eu... O întâmplare norocoasă a făcut să aflu de această companie tânără care s-a apucat să realizeze un joc, şi nu orice fel de joc, ci un MMORPG (Massive Multiplayer On-Line Role Playing Game). Numai că proiectul lor este puţin diferit de RPG-urile on-line cu care ne umplem timpul la ora actuală, şi anume *Everquest, Ultima Online* sau *Asheron's Call.*

Totul începe cu miliarde de ani în urmă, când o uriaşă explozie avea să dea naştere bucăţelei de lume pe care o cunoaştem sub numele de Univers. Undeva, într-un colţişor uitat al acestui Univers, pe una din miliardele de planete s-a aprins scânteia vieţii. La început timide, creaturile s-au înmulţit, s-au adaptat, au evoluat şi au pus stăpânire pe acel grăunte de nisip. De-a lungul acestui lanţ evoluţionist, mai multe specii inteligente şi-au făcut apariţia, iar de atunci lupta pentru supravieţuire a devenit un mod de viaţă.

O viaţă de câi.... om

Ceea ce producătorii doresc să fie inedit în jocul lor, al cărui nume după cum aţi dedus din titlu este *Dawn*, sunt practic două elemente, simple în aparenţă dar ce vor avea, mai mult ca sigur, un impact major asupra derulării aventurii on-line la care ne provoacă **Glitchless**. Primul este faptul că jocul începe într-o lume primitivă, în care natura e stăpână virgină, neîntinată de mâna „civilizaţiei". Nu există oraşe, nu există cetăţi, nimic altceva decât natura, pe care jucătorii vor trebui să o înfrunte, să o domine pentru a putea supravieţui. Depinde doar de ei, adică de jucătorii de pe întreg mapamondul, dacă lumea din *Dawn* va prospera, se va dezvolta şi va ajunge ceea ce şi producătorii speră, o lume în care destinele se împletesc şi-şi lasă amprenta asupra omenirii. Jucătorii vor fi cei care vor clădi oraşele şi imperiile ce se vor înscrie în cartea de istorie a lumii *Dawn*. Jucătorii se nasc, adoptând principiul despre care v-am mai povestit într-unul din numerele anterioare în cadrul articolului de *Horizons*. De altfel, producătorii ne-au asigurat că nu va exista elementul de spawn în joc, atât jucătorii, cât şi restul creaturilor întâlnite, înmulţindu-se pe cale sexuală, dând naştere unor moştenitori ce vor, creşte învăţa pentru ca mai târziu să-şi ia viaţa în piept şi să-şi întemeieze propria familie. Probabil cea mai „acută" problemă a jucătorilor (şi aici intervine elementul numărul doi de care vorbeam mai devreme) este faptul că moartea în *Dawn* este permanentă. Ai murit, ai pierdut caracterul definitiv cu toate obiectele pe care le deţinea. Cadavrul tău va rămâne un timp la locul morţii, în consecinţă, dacă îţi faci repede un caracter



nou, ai o şansă de a ajunge la timp pentru a-ţi recupera obiectele de pe vechiul personaj (asta în cazul în care nu ţi l-a descoperit nimeni mai înainte). O dată mort, un personaj poate fi deposedat de bunurile aflate asupra sa de către oricine trece pe acolo. Moartea permanentă nu trebuie să sperie însă pe nimeni, simplul fapt că un monstru te-a învins nu înseamnă că te-a şi omorât, iar apoi oricine va putea să se prefacă mort (atenţie însă, în cazul simulării morţii, sunteţi în continuare vulnerabil jafurilor de aceea e recomandat să nu o faceţi dacă sunt jucători prin preajmă).

Spuneam mai devreme că jucătorii vor fi cei care vor construi oraşele, jocul



neoferind localități preconstruite, populate de NPC-uri. Exact ca și în viața reală, va depinde de oameni să se organizeze, să pună fiecare umărul cu ce știe și se pricepe pentru a ridica falnice cetăți care să reziste peste secole. Toate materialele necesare construcțiilor și însăși vieții propriu-zise se găsesc din belșug, trebuie doar să le culegi. Codri deși, râuri învolburate și mine bogate se află doar la o aruncătură de băț. Nimeni nu zice că nu poți să trăiești de unul singur, să te ascunzi într-o poieniță a unui codru neexplorat sau pe vreun vârf de munte unde să-ți construiești o căsuță cu gard alb și unde să-ți trăiești viața liniștit, departe de agitația marilor aglomerări citadine. Producătorii ne asigură că lumea din Dawn este suficient de mare ca să poți trăi în sihăstrie fără teama că cineva te va găsi și-ți va tulbura liniștea. Informativ, dacă lumea din *Asheron's Call* are 500 km pătrați, cea din Dawn va acoperi nu mai puțin de 65.000 km pătrați. În plus,





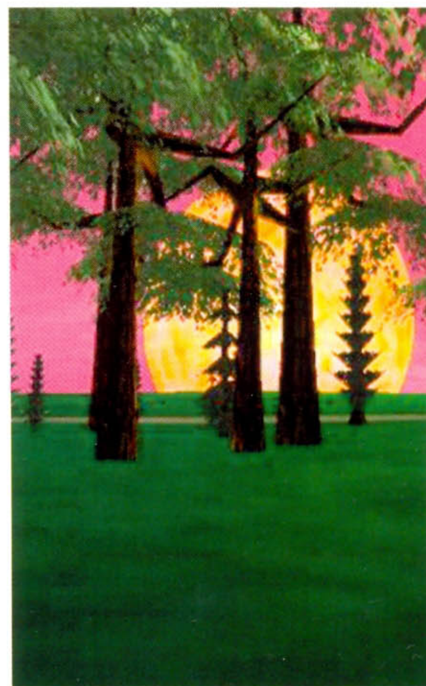
lumea este sferică, este un glob, o planetă, ceea ce înseamnă că, dacă mergi într-o singură direcție, într-o bună zi vei ajunge din nou în locul din care ai pornit. Și că veni vorba de căsuța viselor pe care o vei construi, aceasta poate fi încuiată pentru a preveni accesul persoanelor nedorite, deși cineva cu „lock-picking" bun s-ar putea să-ți creeze probleme. De asemeni, casa e singurul lucru care se păstrează după moarte, deci dacă ai o cheie de rezervă pusă bine undeva, poți oricând să o folosești cu noul personaj, inclusiv toate obiectele păstrate în cuferele apartamentului.

Player vs. Player

Ca orice societate, și *Dawn* va avea scursurile sale, criminalii, hoții și escrocii săi. Depinde de jucători dacă vor reuși să păstreze în afara societății aceste elemente. Moartea permanentă este un factor care probabil va descuraja mulți PK, având în vedere că e suficient să moară o dată pentru ca regimul său de teroare să ia sfârșit. De asemenea, *Dawn* va permite luarea libertății personajelor, toate aceste elemente criminale pot fi găzduite în închisori sau camere de tortură. Dacă vă bate gândul să răpiți pe cineva pentru recompensă, nu mai stați pe gânduri, puteți să o faceți, dar atenție la consecințe. Un alt element care se vrea a fi în defavoarea PK-urilor este incertitudinea referitoare la forța adversarului. Nimeni nu va putea vedea level-ul la care a ajuns un alt personaj, însă aspectul exterior va arăta câteva elemente care să-ți permită să ghicești măcar aproximativ cât de redutabil este personajul respectiv. Aceasta plus faptul că o dată mort ești mort, pierdut definitiv, în mod cert va descuraja mulți dintre acei jucători care și-au făcut un mod de viață în a teroriza jucători de level inferior în celelalte jocuri on-line. Producătorii nu vor impune limite de level la luptele dintre PK, astfel încât un luptător de level mare va putea interveni în ajutorul unui prieteni de level mic aflat în pericol.

Moartea permanentă este elementul care a ridicat multe semne de întrebare, și chiar un pic de îngrijorare în rândul gamerilor. Ce se va întâmpla în cazul unei deconectări accidentale în timpul unei confruntări? Ar fi păcat să pierzi un personaj muncit din greu din cauza unui astfel de eveniment. Răspunsul producătorilor a fost simplu în cazul unei astfel de morți, în mod sigur zeii din Dawn se vor milostivi și vor învia acel personaj. Însă ca mijloc de prevenire a acestor incidente au pus la punct un AI destul de inteligent care va prelua conducerea personajului tău în momentul deconectării și care să fie capabil să te scoată basma curată cam din orice confruntare, după care va încerca să te reconecteze.

Oare nu va speria moartea jucătorii atât de mult, încât să evite cu orice preț confruntările? Din nou răspunsul producătorilor a fost simplu. Oamenii luptă și mor pentru idealurile lor chiar și în viața reală (viață pe care o consideră mult mai prețioasă), atunci de ce n-ar face-o și în *Dawn*. Iar pentru cei care vor fugi de luptă le recomandă să vizioneze Braveheart.



Dawn, al cărui beta test va începe cel mai probabil la sfârșitul lunii martie, se anunță un proiect extrem de interesant. Asemănarea sa cu viața reală se dorește a fi punctul de atracție al jocului, lucrul care să dea naștere celor mai extraordinare aventuri și pasiuni. Cine știe, poate chiar asistăm la nașterea primei matrice informatice.

Claude

DATE TEHNICE
GEN: MMORPG **PRODUCĂTOR:** Glitchless
DISTRIBUITOR: Glitchless **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 500 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** 2001

OPERATION FLASHPOINT

În cele din urmă, cehii se dau pe brazdă!

Dacă sunteți fani *Delta Force* (și știu că sunteți), atunci ăsta e jocul pentru voi. Developerii cehi de la **Bohemia Interactive** pregătesc un joc care ar putea să devină „tăticul" *DF*-ului și al tuturor jocurilor de acțiune militară.

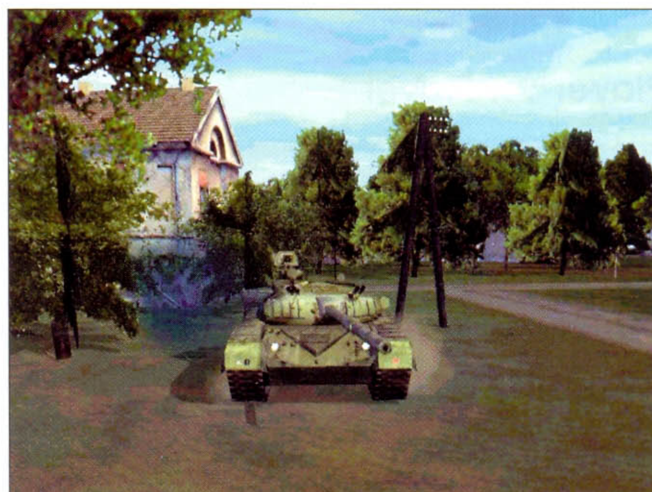
Mama lor de ruși!

Operation Flashpoint era cât pe-aci să fie anulat atunci când distribuitorii oficiali ai jocului, **Interactive Magic**, au dat faliment. Din fericire pentru noi, **Codemasters** s-au grăbit să le ia locul. Știau ei ceva... Și totuși, ce e cu *Flashpoint* ăsta?! Să presupunem că ne aflăm cândva înainte de sfârșitul războiului rece. URSS-ul e pe ducă, zidul Berlinului se mai sprijină doar într-un pilon și Ceaușescu își pregătește elicopterul. În Rusia, unele „elemente" nu sunt de acord cu schimbarea ce plutește în aer și pornesc un război de gherilă împotriva populației ce așteaptă cu mâinile întinse și gura căscată o porție de libertate. Buuun! Problema e că armata rusă e ocupată cu alte probleme (un puci mic, o scăldare de sânge, ceva...) astfel că singurii care se autosesizează în legătură cu situația din Rusia sunt – tadam tadam!– amicii noștri din NATO. Tu, răcan terorizat de gradați, ajungi (cu norocul tău fantastic) să faci parte tocmai din trupele ce au ca scop liniștirea teroriștilor din Rusia. Ți se pune o armă în mână, ți se dau haine noi, amicii din garnizoană promit că îți vor scrie și pleci la drum.

Jocul... adică jocul!

Imaginează-ți că tocmai ai pornit în prima misiune. Ții strâns în mână un M249 și ești încrezător („să fiu eu de nu mă întorc acasă într-o bucată!"). Cobori cu plutonul printr-o vale ce miroase de la o poștă a capcană. Fiind un romantic înnăs-





cut, te depărtezi o clipă de camarazi ca să miroşi nişte floricele. Chiar în momentul în care sergentul zbiară cu patos la tine, o rafală de mitralieră răzbate din pădurea apropiată. Amicii tăi reacţionează: majoritatea se aruncă pe burtă şi îşi îndeasă capul în pământ (deh, răcanii!), câţiva mai furioşi scot mitralierele şi încep să tragă cu sete în timp ce doi, trei camarazi le zbiară locaţia atacatorilor. Închipuie-ţi că în mijlocul acestui haos realizezi că e doar un joc. Ăsta da şoc!

Misiunile au fixat doar scopul, nu şi modul în care îl vei realiza. Fiecare acţiune a ta va influenţa misiunile viitoare, poţi alege să nu reduci la tăcere nişte inamici aflaţi în retragere, dar aceiaşi inamici ar putea să te atace cândva mai departe în joc. Mai mult decât atât, depinde şi modul în care vei duce la bun sfârşit o misiune. Dacă dai dovadă de inteligenţă şi spirit tactic, vei fi recompensat cu o avansare în grad (o chestie foarte importantă), ajungând în cele din urmă să obţii conducerea mai multor trupe... trupe?





Da, deşi jocul oferă destule misiuni în care te vei putea simţi ca Rambo, cei de la **Bohemia Interactive** s-au gândit să adauge un plus de adâncime jocului. Astfel, de-a lungul câtorva misiuni vei avea grijă de un întreg pluton. Cum? Dacă aţi jucat măcar o dată *Rainbow Six* sau *SWAT* o să înţelegeţi. Plus că ai posibilitatea să îţi conduci echipa în cel mai pur stil *C&C*, jocul oferindu-ţi o privire de ansamblu asupra terenului pe care se desfăşoară misiunea.

Misiunile se vor desăşura pe hărţi ce pot atinge (se zice) 100km x 100km. Terenul va fi foarte detaliat, pădurile vor fi în sfârşit păduri, satele şi oraşele vor fi recreate cu cea mai mare atenţie... un engine de spaţii largi ce o să spulbere (probabil) deşerturile pustii din DF. Ca să nu mai vorbesc de faptul că în joc există o trecere în timp real de la zi la noapte, că mareea este vizibilă şi influenţează mişcările trupelor navale... şi câte şi mai câte (publicitate ascunsă).

Tănculeţ, maşină mică...

Probabil unul din lucrurile care iau ochii instantaneu la *Operation Flashpoint* este posibilitatea de a intra, practic, în controlul oricărui vehicul din joc. De la Skode prăfuite până la un Abrahams sau un Apache, totul e posibil. Poţi să îţi sui oamenii într-un APC şi să îi transporţi rapid într-un alt oraş sau poţi ataca un convoi inamic de la comenzile unui AH1 Cobra.

Şi lucrul cel mai frumos este că nici nu trebuie să îţi baţi prea mult capul cu comenzile. Acestea sunt extrem de simple, la fel ca şi comportarea vehiculelor, ce nu urmează toate regulile. Deşi aici jocul tinde puternic de tot spre arcade, nu cred că va deranja pe nimeni atâta timp cât este distractiv.

Cei de la **Bohemia** nu s-au oprit aici. Sistemul de ochire al armelor a fost îmbunătăţit, apropiindu-se mai mult de realitate. Astfel, jocul este printre primele în care ochirea unui inamic în timp ce te mişti este mult mai dificilă, engine-ul jocului luând în considerare şi mişcăriile corpului tău. De asemenea, gloanţele vor fi influenţate de forţa de gravitaţie, vânt etc.

S-a lucrat mult şi la animaţiile personajelor din joc. Fiecare mişcare a soldaţilor a fost temeinic recreată. De asemenea, mişcările personajelor vor schimba, de la caz la caz, diferiţii parametri ai unui personaj. Astfel, de exemplu, dacă eşti atacat de inamici şi te arunci pe burtă, în momentul în care vei vrea să te ridici, te vei mişca mai încet.



Pe lângă jocul în single-player care se anunţă ceva cu adevărat special, *Operation Flashpoint* va avea şi un mod multi-player extrem de interesant. Jocul oferă posibilitatea gamerilor de a-şi construi o echipă de maxim 6 oameni pe care îi poate comanda de-a lungul unui joc multi-player (vă daţi seama ce bătălii uriaşe...). Iar în modul cooperative, dacă tu şi un amic de-al tău puneţi mâna pe o maşină cu turelă, unul dintre voi poate conduce în timp ce celălalt preia controlul mitralierei. Uau!



Vine!

Operation Flashpoint pare a deveni următorul mare titlu action, dacă reuşeşte să îşi ţină măcar jumătate din promisiuni. Vom trăi şi vom vedea. Jocul trebuie să apară cândva în vara acestui an şi, serios vorbind, de-abia aştept să îl încerc... şi poate reuşeşte să ne scoată *Delta Force*-ul din cap.

Mitza

DATE TEHNICE
GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Bohemia Interactive
DISTRIBUITOR: Codemasters **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 450 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIŢIEI:** vara 2001



Magia timpurilor pierdute îşi face simţită prezenţa.

Pe la începutul deceniului trecut, mai exact prin 1991, a fost înfiinţată o nouă companie cu scopul precis de a gândi, proiecta şi realiza instrumente şi tehnologii care să fie folosite în industria jocurilor pe calculator. Ei au fost cei care au realizat „Exodus", primul engine ce permitea rularea jocurilor sub Windows-ul microsoftian. Din 1997, **Kinesoft**, căci despre ea este vorba, a cam dispărut din ochii lumii, dar nu pentru că şi-a încetat activitatea, ci pentru a se dedica în întregime realizării unor jocuri proprii. Având tehnologia şi instrumentele de lucru, era un pas firesc care nu a surprins pe nimeni. În aprilie anul trecut au transpirat şi primele informaţii referitoare la cele două proiecte aflate pe masa de lucru a **Kinesoft**-ului: *MageLords* şi *Crimson Orders*.



Din străfundurile istoriei

În urmă cu vreo două mii de ani, pe când Isus era încă în faşă, trăia o civilizaţie extraordinară pomenită de istorici în însemnările lor cu numele de Arcan. Societatea arcaniană era împărţită în şase clanuri mari, fiecare dintre acestea fiind dedicată cultului uneia dintre cele şase puteri magice ce stau la obârşia omenirii: Good, Evil, Order, Chaos, Nature şi Nexus, aceasta din urmă fiind cea care le uneşte pe toate celelalte într-o singură, mare forţă. Cei şase conducători de clan sau trib, îşi dedicau întreaga activitate zilnică studierii şi înţelegerii forţei ai cărei discipoli erau, promovându-şi în acelaşi timp învăţăturile celor mulţi şi ignoranţi. Cu timpul, aceşti lideri, cunoscuţi de popor sub numele de MageLords, ajungeau să se contopească cu energia.

La un moment dat însă, setea de putere nelimitată i-a cuprins subit pe cei şase lideri, nici unul dintre ei nemaifiind mulţumit de statutul său şi încercând să subjuge şi celelalte forţe sub comanda lui. Războiul a fost un eveniment inevitabil şi fost unul deosebit de sângeros şi violent. Din fericire, a venit o zi în care cei şase MageLorzi au realizat că setea aceasta de putere nu este ceva care să-i caracterizeze şi că ceva sau cineva malefic îi împingea către acele sentimente. Cine sau ce a fost acel lucru s-a pierdut demult în negurile timpului, tot ceea ce se ştie este că acei MageLorzi au reuşit să-l închidă departe de lumea noastră, acolo unde nu mai putea face rău nimănui... sau cel puţin aşa au crezut.

Timpul a trecut, războiul a fost uitat, lumea a continuat să-şi vadă de viaţă... Însă profeţiile care prevesteau întoarcerea acelui Rău Milenar, se făceau auzite din ce în ce mai des. Cele şase clanuri au trăit separat şi au evoluat în cele şase rase care stăpânesc acum Arcania: Giganţii (Giants), Elfii (Elves), Piticii (Dwarves), Oamenii (Humans), Boggins şi Wraith Lords. Deşi strămoşii lor erau comuni şi împărţeau acelaşi tărâm, relaţiile dintre clanuri nu erau tocmai cordiale, iar conflicte puteau izbucni oricând şi oriunde. Istoria se pregăteşte să fie scrisă din nou...

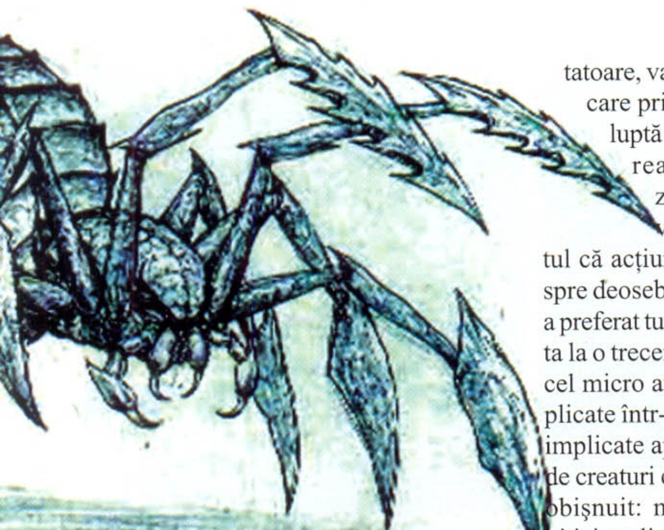


Merlin la puterea a doua

Nu de mult am scuturat de praf un joc din arhiva mea personală, un joc al cărui nume, *Masters of Magic*, s-ar putea să fie necunoscut multora dintre gamerii mai tineri.

Deşi e un joc ce rulează sub DOS, pixelul îţi scoate ochiul (cum se exprima foarte plastic unul din mult stimaţii mei colegi) plăcerea de a redescoperi un joc albit de vreme m-a determinat să-i rezerv un loc de cinste pe HDD. În *Masters of Magic* erai un mare şi puternic vrăjitor care, prin forţa armatelor şi vrăjilor sale,





trebuia să elimine definitiv concurența. Strădaniile vrăjitorului erau surpinse în două ipostaze diferite, aceea macro în care cu harta în față, din turnul său prăpădit, clădea citadele, muta trupe și cerceta vrăji noi și aceea micro când discipolii lui erau surprinși în mijlocul luptei.

Pe lângă faptul că vrăjitorul putea să-și comande trupele în luptă, mai avea și puterea de a interveni direct blagoslovind soldații cu magii benefice sau fatale, în funcție de caz.

Când mi-au picat ochii pe materialul de presă primit de la **Kinesoft**, asemănările proiectului lor cu anticul *Masters of Magic* m-au izbit din plin. La fel, *MageLord*-ul va conduce din cămăruța lui ticsită cu eprubete, ierburi și pergamente destinele unei civilizații, ale unei culturi. Va cerceta magii noi, mai puternice și mai devastatoare, va angaja mercenari, chiar eroi care prin prezența lor pe câmpul de luptă vor impulsiona soldații către realizări mărețe și surprinzătoare. Diferența față de mai vechiul său omonim este faptul că acțiunea va fi acum în timp real, spre deosebire de *Masters of Magic* care a preferat turn-base-ul. Din nou vom asista la o trecere rapidă de la nivel macro la cel micro atunci când trupele vor fi implicate într-o luptă. În aceste lupte vor fi implicate aproape toate clasele și rasele de creaturi cu care literatura fantasy ne-a obișnuit: minotauri, dragoni, goblini, pitici, troli, scheleți etc... Și să nu-l uităm pe marele și atotputernicul MageLord care din confortul balansoarului său va da ordine și va trimite forțele magice să lupte alături de supușii lui. Producătorii lui *Masters of Magic* a reușit să facă o treabă destul de bună când au conceput creaturile ce constituiau armatele.

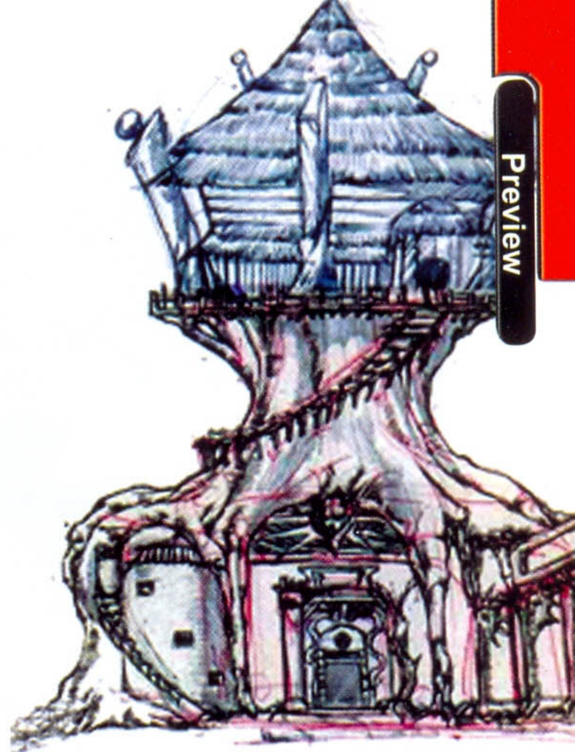




Deși la un moment dat au picat în păcatul super-trupelor (o armată de Doom Lorzi, de exemplu, mătura cam tot din calea sa) unitățile erau suficient de variate, cu calități și atribute specifice încât să te determine să-ți creezi o armată diversificată.



Din cele oferite de **Kinesoft** putem deduce că și *MageLords* se va bucura de, măcar, aceeași varietate a calităților rasiale (nu bag încă mâna în foc pentru partea cu super-unitățile). Boggins, datorită staturii mici, vor călări diverse creaturi pentru a se ajuta în luptă, Giganții își vor folosi din plin constituția și forța fizică, în timp ce Elfii rămân regii neîncoronați ai arcului.



Epilog

Strategiile sunt un gen ultra-exploatat în ultimul timp, însă din nefericire, unul după celălalt cam toate aparițiile recente ne-au lăsat un gust amar. Prin cele anunțate, **Kinesoft** cu al său *MageLords* (programat pentru apariție în această primăvară) pare să aducă un suflu nou sau, dacă vă place mai mult, să reîntinerească o veche legendă cu care se speră să atragă atenția publicului asupra adevăratelor valori gameristice. Deocamdată sorții par să le fie favorabili și nimic nu pare să le stea în cale.



Claude

DATE TEHNICE
GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Kinesoft
DISTRIBUITOR: Kinesoft **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 500 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Primăvara 2001





Viitorul omenirii stă în mâinile noastre...

Noul mileniu şi secol în care tocmai am păşit cu toţii, cu dreptul sau cu stângul după puterile fiecăruia, pare să stea sub semnul jocurilor on-line... şi nu orice tip de jocuri, ci MMORPG. O micuţă companie suedeză, pe numele ei la fel de mic **Mindark AB**, s-a aliniat şi ea la dorinţa generală şi s-a apucat să conceapă o nouă lume virtuală în care noi, cei mulţi şi amărâţi, plictisiţi şi frustraţi de realităţile vieţii cotidiene să ne retragem şi să uităm, măcar pentru câteva ore/zile de accize, impozite, taxe, politicieni corupţi, inflaţie şi alte alea...

Excursie pe Calypso

Într-un viitor foarte îndepărtat umanitatea s-a apucat să cucerească şi să colonizeze spaţiul. Zeci şi sute de planete considerate apte pentru colonizare erau studiate, răsucite pe toate părţile, după care o navă cu roboţi era trimisă acolo pentru a construi prima bază colonială şi pentru a pregăti terenul pentru pionierii ce urmau să vină. La fel s-a întâmplat şi cu planeta Calypso, planetă aflată în avanposturile Federaţiei. Un imens program de colonizare, Project Exodus, a fost pus la punct de către una dintre cele mai puternice corporaţii ale Imperiului Federal pentru aducerea oamenilor pe Calypso. Colonizarea planetei trebuia să urmeze un plan bine stabilit în urma căruia, roboţii trimişi înainte construiau oraşe într-o zonă denumită New Eden. Mai apoi, oamenii soseau, luau în stăpânire oraşele în timp ce roboţii se retrăgeau treptat. În timpul acestei acţiuni de colonizare ceva s-a întâmplat, nimeni nu ştie ce, dar roboţii au început să atace şi să extermine populaţia umană. Câteva generaţii mai târziu oamenii au reuşit să învingă, într-un final, roboţii de pe Calypso. Însă lupta nu a luat sfârşit aici. O sondă spaţială, robotizată, se pare că a fost infestată cu acelaşi virus care a atacat roboţii de pe Calypso, iar acum o nouă generaţie de roboţi încearcă să recucerească Calypso, numai că aceştia din urmă nu mai sunt simpli roboţi utilitari, ci adevărate maşini de război. Speriat, Imperiul Federal a tăiat orice legătură cu Calypso, lăsând coloniştii să se descurce singuri. Astfel a luat naştere Project Entropia, care stabilea că, roboţii, înşişi, prin tehnologia pe care o posedă vor aproviziona coloniştii cu toate cele necesare supravieţuirii şi înfrângerii definitive a acestei ameninţări.

Viaţa pe Calypso

În aceste momente de cumpănă, colonia are nevoie de orice ajutor posibil, astfel că nişte mercenari (a se citi jucători), dornici să-şi găsească aici gloria şi bogăţia, nu pot fi decât bineveniţi. *Project Entropia* va fi un PvP (player versus player) ceea ce înseamnă că jucătorii se vor putea ataca şi ucide între ei. Oricum, Calypso oferă şi zone de siguranţă unde toţi participanţii se vor putea simţi în siguranţă, acestea fiind în general oraşele în perimetrul cărora armele vor fi dezactivate automat. Armele, după cum ne promit producătorii, vor fi de o diversitate remarcabilă, variind de la săbii laser până la pistoale cu plasmă, şi chiar unele pe care încă nu ni le putem imagina. Alături de armele convenţionale, luptătorii vor putea apela şi la nişte puteri ascunse undeva în cele 70 de procente ale creierului







pe care în mod normal nu le folosim. Substituent al magiei din RPG-urile clasice, MindForce va putea deveni una dintre cele mai redutabile arme aflate la dispoziția jucătorului. În rest, personajele se vor dezvolta exact cum suntem obișnuiți, adică vor primi experiență pentru fiecare acțiune dusă la capăt, experiență ce va putea fi alocată între diverse aptitudini.

Referitor la moartea caracterelor, producătorii au introdus un sistem adecvat mediului în care se desfășoară acțiunea, dar cu toate acestea inedit. Toți jucătorii vor avea posibilitatea de a cumpăra un



soi de asigurare pentru personajele lor și bunurile aflate asupra acestora. În cazul unei morți, personajul va fi reînviat, impropriu spus, deoarece manevra seamănă mai mult cu cea văzută de curând pe marile ecrane în The 6th Day cu Arnold Schwarzenegger. Practic, se recoltează memoria ta, care apoi se reintroduce într-o clonă perfectă și gata, te-au înviat.



Această operațiune poate fi efectuată în spitale sau pe navete speciale care colindă ținutul în căutarea acelor nefericiți care au mizat prea mult pe șansa și abilitățile lor. Asigurarea cumpărată are rolul de a-ți reda toate obiectele aflate asupra ta în momentul morții. Player Killer-ii vor avea de suferit aici deoarece, după fiecare jucător ucis, își vor pierde pentru un anumit timp dreptul la asigurare, ceea ce înseamnă că dacă a avut ghinionul să moară în acest interval își va pierde toate posesiile. Pentru aceia obișnuiți să-și aleagă tot felul de rase și clase, din păcate veștile sunt proaste. Deși fauna locală este foarte bogată, dintre acestea trei rase mari ieșind în față (oamenii, mutanții și roboții), jucătorii nu vor putea lupta decât de partea oamenilor. Producătorii au renunțat și la sistemul de clase în încercarea de a lăsa jucătorul să-și construiască personajul exact așa cum și-l dorește.

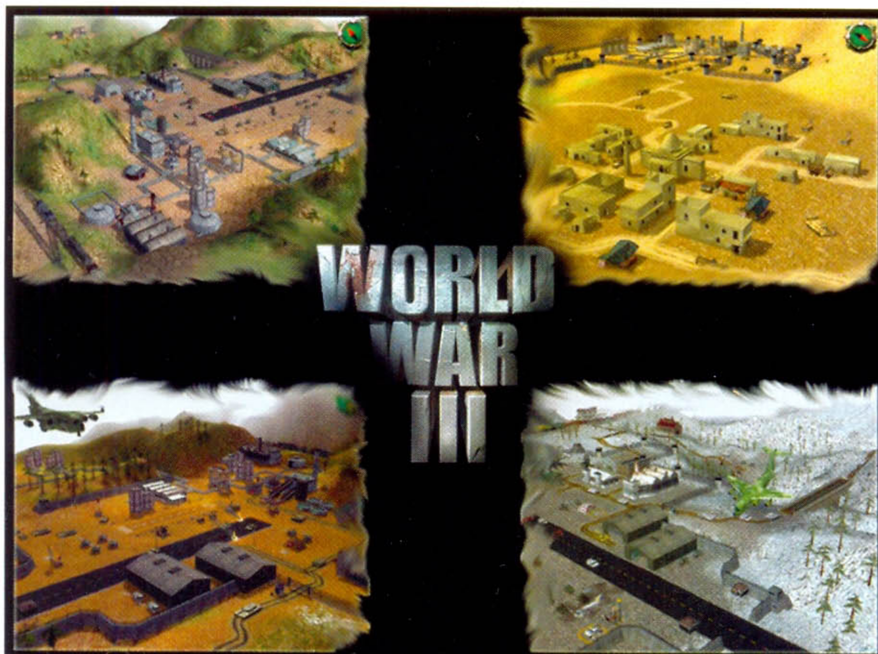
Economia pe Calypso

Cea mai mare noutate cu care se va prezenta *Project Entropia* este faptul că jocul va fi în totalitate free. Va fi distribuit pe Internet pe diverse site-uri, precum și pe CD-urile revistelor de specialitate. De asemenea, jucătorii nu vor fi nevoiți să plătească acea taxă lunară de 10 USD, cum se întâmplă cu celelalte MMORPG-uri. În schimb, producătorii doresc să-și câștige banii altfel. Orașele vor deveni adevărate centre comerciale, în care orice afacerist ce-și vinde marfa pe Internet va avea posibilitatea să închirieze un spațiu. Practic, când vei intra în New Haven (un oraș de pe Calypso) vei putea să-ți cumperi un roman clasic de la Penguin sau vreun casetofon de la Amazon. Toate tranzacțiile comerciale se vor face cu bani reali. Poți investi bani reali pentru a-i transforma în bani virtuali cu care să-ți cumperi echipament pentru caracterul tău, dar se poate și invers, să transformi banii virtuali câștigați cu sânge și sudoare în bani reali. Practic, așa cum s-a exprimat unul din promotorii acestui proiect, la un moment dat vor exista oameni care vor trăi din banii câștigați în *Project Entropia*.

Hmm... O lume virtuală în care să trăiești, să te distrezi și să mai și câștigi bani? Deja începe să semene prea mult cu *Matrix* și mă întreb cât de departe este acest viitor și cât de mare succes va avea **Mindark AB**. Dacă vor reuși în mod cert vor deschide un nou drum, vor fi pionierii vieții virtuale.

Claude

DATE TEHNICE
GEN: MMORPG **PRODUCĂTOR:** Mindark AB
DISTRIBUITOR: Mindark AB **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM, conexiune la Internet
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** sfârșitul 2001



Panzer General nu ne mai ajunge!!!

Ultimii ani (de fapt întreaga evoluție a jocurilor pentru PC) s-au aflat, mai mult sau mai puțin, sub dominația jocurilor pe teme de război mondial. A fost plin de panzăruri, alerte colorate, și multe alte producții de genul ăsta. Chiar și Pălitura Neașteptată a lovit din plin piața, dar nu cred că s-a ridicat la așteptările tuturor RTS-iștilor sau RTT-iștilor pasionați de război la nivel mondial.

Concluzia este că există încă un segment de piață insuficient acoperit – acela al RTS-urilor „realiste".

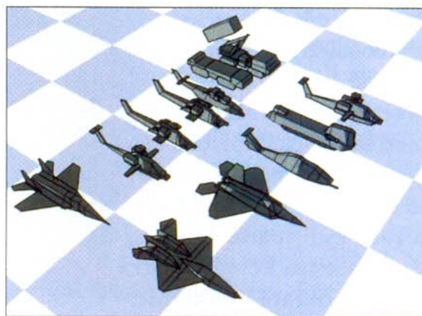
Topware s-a remarcat prin lansarea, în colaborare cu **SSI**, a lui *Earth 2150*, un joc care, fără discuție, a scris istorie. În plus, am reușit să ne facem o idee despre concepțiile despre viitor ale producătorilor (sumbre până la cel mai înalt grad).

În această linie de producție, ne trezim acum față în față cu o strategie în timp real despre un al treilea război mondial (din câte se vede, **Topware** confirmă faptul că este o firmă prăpăstioasă, pentru că aproape toate jocurile sale au legătură cu apocalipsa). În *World War III*, Statele Unite ale Americii, Rusia și Irak se bat de le sună apele teritoriale din cauza PETROLULUI. Așa începe cel mai distrugător, ucigaș, genocidal, apocaliptic, holo-caustic război din câte a văzut mama Terra.



Noi standarde învechite

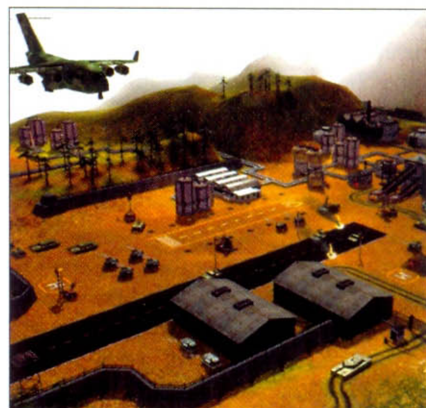
Ceea ce vrea **Topware** vor toate firmele producătoare de jocuri din lume: să creeze un joc unic, irepetabil, care să atragă milioane de fani și, deci, profituri majore. *World War III* vrea din tot sufletul să se încadreze în această categorie. Ce ne oferă? În primul rând, unități reale, folosite de toate armatele moderne (asta pentru că producătorii vor să dea jucătorului senzația că se află în mijlocul războaielor de care aude în fiecare seară la știri).



Cu un strămoș precum *Earth 2150*, grafica ar trebui să se afle la mare cinste și în *World War III*.

Într-adevăr, punctul forte al jocului pare că va fi engine-ul 3D, care, spun creatorii, va produce darea pe spate a gamerului. Efecte de iluminare dinamică, condiții meteo schimbătoare (ploaie, ceață), ciclul zi-noapte. Punctul de vedere asupra acțiunii poate fi și el manipulat, pentru ca jocul să fie cât mai comod de dus la capăt.

Unitățile controlate de jucător acumulează experiență pe parcursul jocului și pot fi păstrate dintr-o misiune în alta. Există și partea de cercetare (altfel nu e RTS în toată regula), care pune la dispoziția jucătorului arme noi, blindaj mai eficient și motoare mai puternice. Pentru amatorii de ciuperci, exeme și expectorații, **Topware** a pregătit arme biologice și chimice, care pot fi folosite cu maximă eficiență împotriva vehiculelor și clădirilor inamice, pentru a le pregăti pentru... reprofilare. Nu vor lipsi din joc nici muniția AP (armor piercing) și nici muniția HE (high explosive), aparatele de bruiaj radar, chaff și flare, toate pentru a oferi posibilități strategice nelimitate. Atenție însă: muniția se termină în cele din urmă și energia folosită trebuie plătită!



Și încă ceva...

Din tot echipamentul militar disponibil la ora actuală, producătorii au ales până au cules în jur de douăsprezece tipuri de unități pentru fiecare din cele trei părți beligerante, în ideea că vor conferi astfel jocului un echilibru cum nu s-a mai văzut (adică exact ceea ce încearcă cu toții).

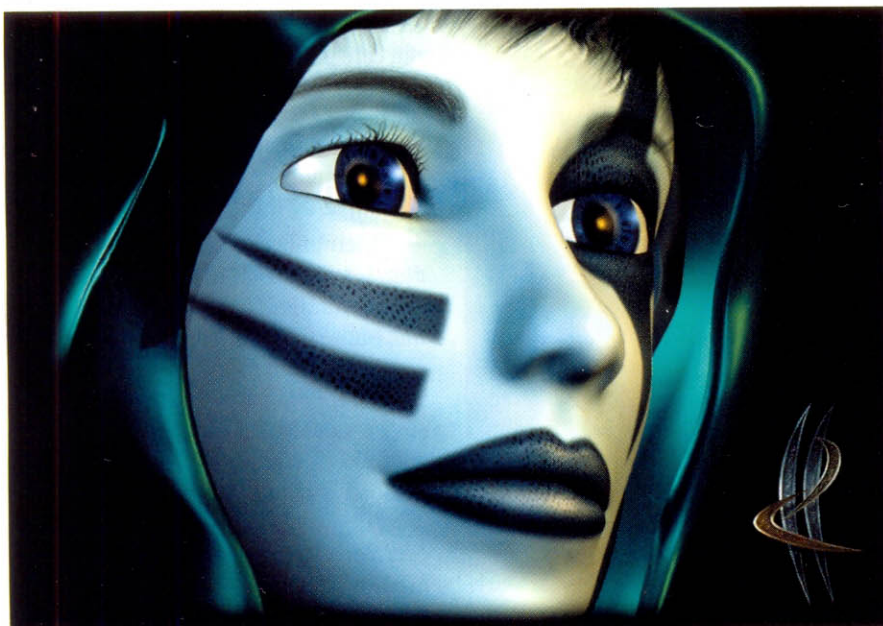
Misiunile au loc în medii diverse, dar asta nu înseamnă numai deșert sau munți sau câmpii verzi, ci se va vedea clar că este vorba de Asia, de pildă, în misiunea X, pentru că e plin de vegetație și clădiri civile cu o arhitectură tipice zonei (ceea ce nu poate decât să-i bucure pe ahtiații după realism).

În fine, la musique. **Topware** se laudă cum că *World War III* va avea un soundtrack adaptabil la acțiunea jocului și care va contribui la menținerea „atmosferei tensionate". Așa să fie!

Mike

DATE TEHNICE

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Topware Interactive
DISTRIBUITOR: Topware Interactive **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 500 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** primăvara 2001



Two Worlds

Când două lumi se întâlnesc, praful se alege.

Căpitanul Rath De Bries (din partea Serviciului Secret Quidarian) trimite disperat Suzeranului Consiliului un mesaj în care povestește cum investigații atente au dus la descoperirea unor informații neliniștitoare despre o posibilă invazie în sistemul planetar al unei rase extraterestre. În ultimele zile agenții au raportat observarea unor așa-zise „femei ciudate", care par a fi apărut din nimic în diferite zone ale orașului. Oamenii de rând spun că aceste femei sunt de origine Xtraterestră. Cu toate acestea, asemenea rapoarte nu prea sunt luate în considerare. Experții le atribuie fie unei vechi legende orășenești, fie propagandei practicate de La Resistance! Oricum, Laboratoarele Naționale din Quidaria primesc absolut toată informația legată de misterioasele prezențe feminine.

Veyrant, șeful acestor laboratoare, se neliniștește, se agită un pic pe loc, pune mâna pe e-mail și îi răspunde lui Rath De Bries că nu e vorba deloc de o legendă, ci de adevărul gol-goluț, iar ignoranții vor plăti scump. Laboratoarele au ajuns la concluzia că nu există alte specii în univers (unul alternativ, nu cel în care trăim noi, gamerii români). Totuși, după analiza materialelor primite, concluzia s-a schimbat: a apărut o anomalie în praf! (se va clarifica mai târziu). Din cauza acestei anomalii, Therea Quan (una din cele două lumi din joc) s-a întâlnit cu o altă lume, necunoscută! Din fericire, nu se pune problema unei coliziuni. Cele două lumi doar se vor combina, dar nu se știe nimic despre consecințele și ramificațiile acestui fapt. Totuși, e evident că nu sună prea bine. „Femeile extraterestre" au probabil gânduri de cucerire, așa că toată lumea to battlestations.

La așa poveste...

După cum spuneam în alt articol despre un joc distribuit de **Topware**, se pare că scenariștii angajați pentru asemenea jocuri nu au înțeles încă ce înseamnă să scrii un storyline decent. Aberațiile care curg pe filiera germană par a nu se mai termina. După furia chinezească din *Iron Dignity*, avem acum de-a face în *Two Worlds* cu invazia feminină... from outer space.

De fapt, ideea jocului nu e chiar complet idioată. Cei de la **Metropolis Software House** (care au mai creat și *Gorky 17* și *Roborumble*) au hotărât că în *Two Worlds* este vorba despre universul Kroth, populat practic de mii de rase diferite. Interesant este că aceste rase habar nu au una de cealaltă, pentru că un praf ciudat face ca planetele să nu se poată vedea între ele. Dar, pentru că fiecare planetă are atmosferă, praful este ținut în afară și viața inteligentă se poate dezvolta în liniște.

Lipsa vizibilității a făcut ca zborul spațial nici măcar să nu fie inventat, așa că toate aceste rase trăiesc într-o ignoranță desăvârșită. Totul merge strună până în 3001 (anul lor), când două dintre aceste lumi, populate de două rase foarte diferite – quidarianii (un fel de oameni) și Vadai en'Ceer (superfemei superextraterestre) – se întâlnesc.

Ca de obicei, doar una din aceste rase poate supraviețui!

Ce treabă are însă jucătorul cu toată această astrofizică socială de-a-ndoaselea? El este Ned Jash – un agent special quidarian care se trezește, așa, de capul lui, în mijlocul conflictului cu femeile from outer space. Jocul se dorește o combinație de elemente RPG cu action și RTS. Povestea se vrea (dar, după cum se vede, nu prea reușește) să fie plină de inovație și bine scrisă, cu personaje plauzibile și un gameplay care să ofere ceva provocare.

Engine-ul jocului este faimosul (?) Wireframe Engine, o tehnologie nouă pentru crearea RPG-urilor. Acum urmează bla-bla-ul tipic: Acest engine permite un detaliu grafic fără precedent, efecte atmosferice, animație a personajelor deosebit de bine realizată, utilitare de editare puternice, un sistem de scripting flexibil și, deasupra tuturor, marele vis, irealizabil încă, al unei inteligențe artificiale avansate.

Bunătățile posibile din *Two Worlds* nu se opresc doar la atât: mai avem de-a face și cu o mitologie profundă, abilități psionice (în loc de vrăji), evoluție în



„dibacitatea" mânuirii armelor, puncte de experiență, sute de quest-uri minore și NPC-uri cu personalități unice (în fine, tot ceea ce definește genul RPG). Filmele din *Two Worlds* sunt realizate, conform trend-ului actual, cu engine-ul jocului (ca nu cumva măria-sa gamerul să se simtă rupt din universul jocului pentru a urmări un cutscene prerenderizat).

În materialele prezentate de **Topware** presei se vorbește și de elemente de RTS în *Two Worlds* (ceea ce sună cel puțin ciudat; singurul RTS+RPG mai recent pe care l-am văzut este *Kingdom Under Fire* și e penibil). RTS înseamnă pentru distribuitorul german bătălii în timp real (ceea ce ar fi mai mult RTT, dar mă rog...), lupte date de cei maxim 6 membri ai echipei controlate de jucător.

Mai multe nu se cunosc despre *Two Worlds*. Dacă **Topware** supraviețuiește nenorocirii cu care se confruntă, atunci poate o să avem încă un joc de calitate. Sau poate nu...

Mike

DATE TEHNICE

GEN: RPG/RTT **PRODUCĂTOR:** Metropolis Software House
DISTRIBUITOR: Topware Interactive **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 500 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu **DATA APARIȚIEI:** Vara 2001



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

A dat Domnul să vedem şi noi o continuare la Fallout. Chiar dacă...

Uite că după mult timp producătorii de la **Interplay** s-au gândit şi la miile de fani care plângeau după o continuare a celui mai tare RPG făcut vreodată – chit că sunteţi de acord sau nu. Licenţa pentru noul joc a fost vândută companiei australiene **Micro Forte**, după care producătorii au pus osul la treabă. În primul rând trebuie menţionat că jocul de faţă nu urmează şirul povestirii din jocurile precedente, ci mai degrabă dezvoltă o acţiune paralelă.

Jucătorul are la dispoziţie un squad format din şase membri ai grupării Brotherhood of Steel inclusiv personajul principal, conducătorul squadului. Cam tot ceea ce se ştie despre povestea jocului este că oamenii tăi trebuie să investigheze migraţia mutanţilor din est, intervenită după evenimentele din primul *Fallout*. În concluzie, nu e prea mare scofală să-ţi dai seama că incidentul se desfăşoară undeva între cele două jocuri originale. Trimiterile cele mai clare la jocul original sunt în legătură cu maşinăriile folosite de Enclave pentru transport, şi anume vertibirds – una din care a fost găsită prăbuşită în apropierea fostului Chicago.

Jocul este divizat în 6 capitole din care jucătorul poate să-şi aleagă misiunile. Există 20 de misiuni de bază obligatorii dacă vreţi să treceţi prin toată povestea şi vor mai exista 18 alte misiuni care vor influenţa intriga jocului doar parţial. Atenţie însă că toate misiunile sunt legate între ele, astfel încât modul în care ai terminat o misiune va afecta misiunea următoare. Cu toate acestea, nu înseamnă că jucătorul va putea să se plimbe pe hartă pe unde-l taie capul cu personajele, ci va trebui să urmeze un anumit traseu. Oricum, până la sfârşit echipa ta va trebui să se confrunte cu un inamic nemaiîntâlnit, care pune în pericol umanitatea (what else is new?) şi, deci, să-i împiedice planurile diabolice.

Personajele

Membrii echipei tale vor evolua, precum într-un RPG, în funcţie de poveste şi de acţiunile lor. Astfel încât vor exista mai multe finaluri posibile pentru joc dar şi pentru fiecare dintre misiuni, între acestea, echipei tale i se va reface sănătatea şi va fi reechipată cu arme şi muniţie. Partea proastă este că interacţiunea cu alte personaje va fi mult mai slabă decât în jocurile precedente, dat fiind faptul că este vorba despre un joc de strategie şi nu de un RPG. Cu toate acestea, tipurile de personaje întâlnite în jocul orginal vor continua să apară în joc în modul multiplayer, unde jucătorul poate să-şi aleagă membrii echipei din mai multe categorii de personaje: Deathclaw, Ghoul, Human, Supermutant etc.

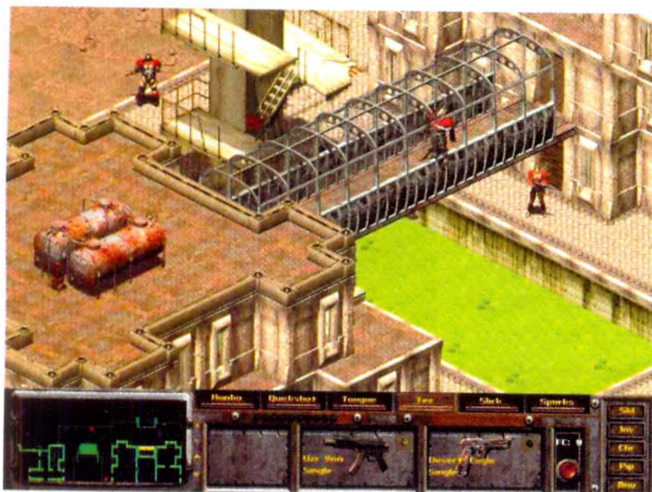
În single player, jucătorul poate alege care din cei şase membri ai echipajului



să fie căpetenia, iar modul de generare a personajelor este similar cu cel din jocurile precedente, doar că vor exista mai puţine specializări şi bonusuri.

La bătaie

Sistemul de luptă a fost îmbunătăţit faţă de cel vechi. Astfel puteţi juca fie turn-based, fie Continuous Turn Base (CTB). Acesta este un concept nou. În sistemul





CTB mersul personajelor nu necesită action-points, în schimb, acestea sunt necesare când vine vorba de alergat sau de tras cu arma. Oricum, punctele se regenerează în timp. Acest sistem a fost introdus pentru a face jocul mult mai dinamic, fără să fie necesar să aştepţi 20 de inamici să mişte până să-ţi vină ţie rândul. În funcţie de prestaţia fiecărui personaj, numărul de killuri etc., acestea vor primi puncte de experienţă ce pot fi folosite pentru a îmbunătăţi trăsăturile echipei. După fiecare misiune vei putea să schimbi membrii echipei, dat fiind că aceştia au personalităţi şi abilităţi diferite. În total există 36 de personaje. Toţi membri echipei pot fi controlaţi direct sau li se pot da ordine de genul: apără, distruge, patrulează etc. În ce priveşte lupta în sine, s-a păstrat sistemul din *Fallout*, în care se putea ţinti o anumită parte a corpului pentru a limita acţiunile inmicului (dacă aţi ţinit spre braţul unui inamic, probabil că acesta nu va mai putea folosi arme ce trebuie ţinute cu ambele mâini). În ceea ce priveşte strategiile de joc, acestea sunt multe, puteţi crea ambuscade, puteţi urca personajele cu abilităţi de sniper pe acoperişuri pentru a omorî inamicul de la distanţă, puteţi folosi arme cu amortizor pentru misiunile de noapte, sau grenade dacă v-aţi săturat şi vreţi un măcel. Varietatea de arme este mult mai mare decât în *Fallout 2*, cu atât mai mult cu cât acum sunteţi un membru al grupului Brotherhood of Steel. Cu toate acestea, până şi armele vechi pot fi modificate de personaje, de exemplu ca încărcătorul să ducă mai multe gloanţe sau poate vreţi să instalaţi o lunetă. Oricum, numărul de upgrade-uri pentru fiecare armă este limitat (pentru a nu transforma un pistol într-un tanc). Şi că tot veni vorba de tancuri... în joc va exista un număr ridicat de vehicule ce pot fi folosite. Motiv pentru care au apărut şi abilităţi ca drive/pilot (de exemplu puteţi merge cu maşina şi să călcaţi inamicii, maşinăriile existente sunt doar de teren, aşadar fără avioane, elicoptere sau perne de aer) şi demolition (pentru capcane, bombe etc.) Personajele controlate de calculator pot fi ostile sau prietenoase. Cele cu care poţi vorbi nu influenţează prea mult jocul, ele de obicei pot oferi informaţii sau arme şi muniţie, unele pot fi recrutate. Oricum, dialogurile nu vor fi complexe, şi nici nu vor exista personaje cărora să le vezi faţa când le vorbeşti.

Super Mutant – după cum se vede nu are nevoie de armură. Este foarte puternic şi nu poate folosi arme mici, dar primeşte un bonus la rezistenţa la radiaţii şi la nivelul de sănătate maxim.

Raider – omul pustiului, cel care refuză să se alăture celorlalţi pentru a reclădi societatea

Power Armor [TBAMCB] – adică The Best Armor Money Can Buy, şi mai şi îmbunătăţeşte statusul la Strength (capacitate lărgită a inventory-ului)

Metal Armor – oferă îndeajuns protecţie dar nu şi în cazul armelor energetice.

Ghoul – foarte rezistent la radiaţii, dar nu poate folosi majoritatea armelor grele

Environmental Armor – protejează purtătorul împotriva germenilor aeropurtaţi şi a radiaţiilor



Jocul va continua să aibă, precum precedentele, replici murdare, aluzii la sex, şi mult mult sânge... ceea ce e de bine.

Engine-ul, deşi a plecat de la cele vechi, a fost rescris pentru a suporta o rezoluţie mai mare, mai multe culori şi detalii. Modul în care acţiunea este prezentată a rămas izometric. Jocul se foloseşte de accelerare 3D, deşi aceasta nu este strict necesară – va îmbunătăţi, totuşi, performanţele, efectele de transparenţă, umbrele şi fumul, totodată rezoluţiile de la 800x600 până la 1280x1024 vor apărea mult mai bine. Se poate alege între o paletă de culori pe 16-bit sau 32-bit. Personajele sunt renderizate pe 8 faţete, şi în sistem 2D în 256 de culori.

Un singur lucru mai am de spus. *Fallout Tactics* nu este *Fallout 3*!

ThE_eNd

DATE TEHNICE
GEN: Strategie **PRODUCĂTOR:** Micro Forte
DISTRIBUITOR: Interplay **OFERTANT:** Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 266 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIŢIEI:** Anul acesta.

Giants: Citizen Kabuto

Grafică şi concept original... cel mai bun action al anului?

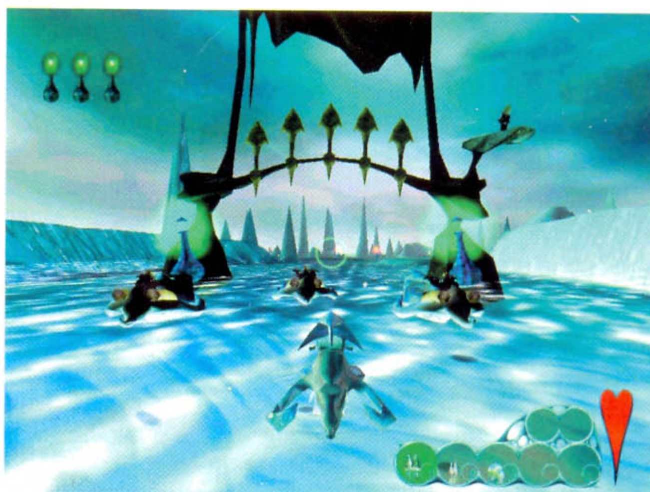
Giants: Citizen Kabuto nu este un joc pe care să îl tratezi cu uşurinţă. Începând de la primele poze dibuite de pe net şi continuând cu zvonurile conform cărora „o să fie genial!", jocul ăsta cerea un articol mai „serios". E adevărat, jocul nu este neapărat unul care să şocheze întreaga suflare a gamerilor, dar are destul de multe ingrediente încât să pot spune cu mâna pe inimă că *Planet Moon Studios* a creat un monstru... la propriu şi la figurat.

Cine?

Numele firmei producătoare nu prea atrage atenţia gamerului de rând, fiind o firmă relativ mică aflată la primul său proiect. Dar nu trebuie să vă lăsaţi înşelaţi de aparenţe, *Planet Moon Studios* fiind formată din membrii de bază ai echipei de la **Shiny** de pe vremea *MDK*-ului. Nu este deci de mirare că, odată porniţi în lumea *Giants*-ului, veţi avea o senzaţie ciudată de deja-vu. Asta nu înseamnă că elementele comune celor două jocuri sunt accentuate şi foarte vizibile, ele se



Grafica jocului este absolut genială...



... dar culorile sunt câteodată prea mult!

rezumă doar la mici detalii în grafică, sunet, poveste şi gameplay.

La fel ca *MDK, Giants: Citizen Kabuto* se caracterizează printr-un gameplay orientat puternic pe acţiune dar şi cu câteva elemente de RTS, o chestie cu adevărat inovatoare în domeniul jocurilor Action.

Povestea? 5 meccaryni, nişte alieni mai urâţi ca ET dar mai haioşi decât orice englez care se respectă decid să îşi petreacă concediul pe minunata planetă Majorca, un paradis în care femeile (de orice rasă) au adus bikini-ul la rang de costum naţional şi berea curge în râuri... mă rog, aţi prins ideea. Cu gândul deja la minunatele clipe ce îi aşteaptă, cei 5 meccaryni ai noştri (Baz, Tel, Reg, Gordon şi Bennett) reuşesc să se prăbuşească pe o planetă necunoscută. Prietenii noştri abordează cel mai perfect calm englezesc şi se decid că dacă tot au dat peste această mirifică planetă, ar fi cazul să o şi treacă pe lista cuceririlor.

Ceea ce nu ştiu vajnicii noştri temerari este că au picat tocmai în mijlocul unui conflict ce e pe punctul de a lua o întorsătură extrem de violentă. Populaţia planetei este formată din 2 rase: Smarties şi Sea Reapers... ah, şi giganticul Kabuto. Sea Rapers sunt nişte fiinţe magice ale apelor ce terorizează pe mai paşnicii Smarties, iar Kabuto, este creaţia Sea Reaper-ilor, scăpat acum de sub control.

Avem astfel un tablou complet: Smarties, Sea Reapers, Kabuto şi Meccaryni, îngrămădiţi pe o planetă prea mică pentru toţi.

Mai departe...

Jocul îţi permite să joci cu cele 3 personaje principale: unul dintre meccaryni, Delphi (fiica rebelă a reginei Sapho, o Sea Reaper malefică) şi Kabuto. Asta nu înseamnă că ai de ales la început între cele 3 caractere, în *Giants: Citizen Kabuto* povestea este cea care se ocupă de schimbarea „perspectivei”.

Povestea jocului se deosebeşte de obişnuitele story-line-uri ale „concurenţei” prin umorul care se găseşte mai la tot pasul în *Giants: Citizen Kabuto*. Dialogurile, răsturnările comice ale situaţiei şi în general atmosfera haioasă (în limitele bunului simţ) ale jocului aduc încă o dată aminte de *MDK*.

Am să explic de la început cum a ajuns un Action să aibă elemente de RTS pentru că este o chestie ce merită toată atenţia.

Trebuie să recunosc faptul că la început am fost nedumerit... pur şi simplu nu îmi puteam explica cum se poate combina gameplay-ul complex şi mai încet al unui RTS cu acţiunea rapidă dintr-un Action în care viteza de reacţie este cea care decide soarta jocului. Faceţi o pauză şi recitiţi propoziţia de mai înainte. Dacă o analizaţi un pic, vă veţi da seama că a reuşi să combini armonios cele două stiluri de joc înseamnă a crea un joc aproape perfect.

Încercarea celor de la **Planet Moon Studios** nu atinge perfecţiunea, jocul lor tinzând prea mult spre acţiune pentru a nu deranja pe fanii strategiilor, dar reuşeşte să convingă printr-un gameplay excelent balansat. Pe scurt, anumite misiuni din *Giants: Citizen Kabuto* îţi cer să-ţi creezi o bază folosind resurse întâlnite la tot pasul. Nimic mai simplu... ai nevoie de hrană şi „muncitori”. Hrana



Creat de Sea Reapers şi acum duşmanul acestora şi al tuturor locuitorilor insulelor, Kabuto este pur şi simplu prea mare şi prea puternic pentru a acorda atenţie inamiciilor săi.

Principala sa armă este forţa lui imensă şi puii pe care îi poate crea.

Punctul său slab este situat undeva deasupra abdomenului, dar este aproape imposibil de lovit pentru că acesta poate fi ochit doar de la mică distanţă, iar dacă te apropii prea mult de Kabuto...

Kabuto poate fi învins doar dacă este atacat de foarte mulţi inamici deodată.



Americanii, mai puritani, au mai pus ceva haine pe Delphi... bine că suntem în Europa!



The Great Reaperski Race


Ele sunt creatoarele lui Kabuto și stăpânele insulelor. Dețin puteri magice nimicitoare și se bazează pe viteza lor năucitoare. Delphi este fiica reginei Sapho care s-a răzvrătit împotriva mamei ei. Va lupta alături de Meccaryni pentru a-l învinge pe Kabuto.

o obții vânând animalele băștinașe, iar lucrătorii îi recrutezi din rândurile populației locale (ca să iei hrana sau un localnic nu trebuie decât să te apropii de el... hrana îți intră automat în desagă iar localnicul se urcă foarte cuminte în spatele tău).

Posibilitatea de a controla 3 personaje diferite de-a lungul jocului adaugă o nouă dimensiune jocului (de fapt, două noi dimensiuni). Ideea celor de la **Planet Moon** de a pune gamerul în situația de a se adapta stilului de joc specific fiecărui personaj este excelentă dar nu reușește să iasă în evidență.

Și asta deoarece misiunile parcă prea repetitive din *Giants* reușesc să anuleze efectul introducerii a trei stiluri diferite de joc. Misiunile din *Giants* pot fi clasificate astfel:

a) misiuni în care trebuie să ajungi din punctul A în punctul B (modul de abordare a misiunii depinde doar de tine);

b) misiuni în care pornești din punctul A și trebuie să distrugi un anumit obiectiv din punctul B;

c) misiuni în care trebuie să îți construiești o bază în punctul A și să distrugi obiectivul de la punctul B;

d) câteva misiuni care nu se încadrează în nici o categorie de mai înainte („Reaperski", „Charge!").

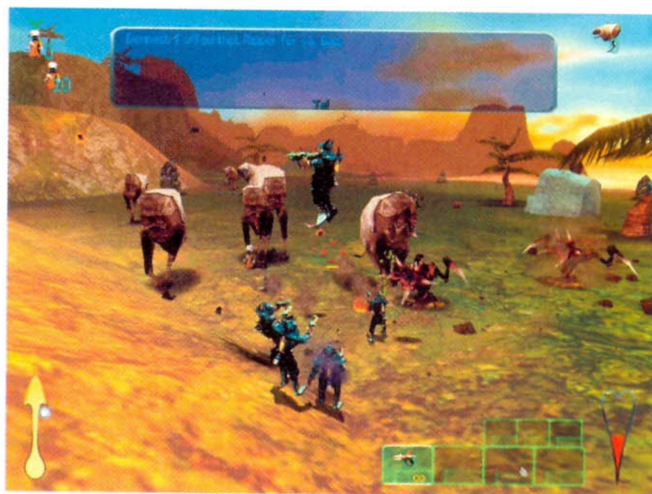
Nu vă lăsați înșelați, misiunile nu sunt atât de diferite pe cât par și, în afară de misiunile „speciale" (d), toate au la bază același principiu: trage, fugi, trage, fugi (e și normal, doar e un action).

Pe tot parcursul jocului ai la dispoziție o sursă infinită de sănătate și muniție, așa numitele „Shopee"-uri, ceea ce tinde câteodată să debalanseze puternic jocul. Astfel, unele misiuni se pot transforma foarte ușor într-un du-te-vino între baza inamică și shopee-ul proprietate personală.

Dificultatea misiunilor din joc se bazează în principal pe numărul oponenților și nicidecum pe inteligența lor. Sunt nevoit să fac iarăși o legătură între *MDK* și *Giants* (o, nu!). Nu știu câți dintre voi mai țineți minte, dar în *MDK* existau anumite, uh, clădiri care produceau inamici până în momentul în care erau distruse. Exact același lucru se întâmplă și în *Giants*. Astfel, pe lângă numărul oponenților, dificultatea unei misiuni se bazează și pe amplasarea (câteodată diabolică) a barăcilor producătoare de tot felul de creaturi violente.

AI-ul inamicilor lasă de multe ori de dorit, singurul lucru care te surprinde plăcut (sau nu) fiind capacitatea inamicilor de a se folosi cu brio de mediul înconjurător, fiecare copac, pietricică sau bolovan fiind un loc numai bun de ascuns.


O scobitoare, ceva?


Niște oi suprarealiste și câțiva ciobani țicniți.

Văz enorm și simț monstros

Engine-ul grafic proiectat in-house de către cei de la **Planet Moon Studios** este fără doar și poate unul dintre cele mai performante pe care le-am văzut până acuma.

La prima vedere, grafica din *Giants: Citizen Kabuto* nu pare a fi ceva ieșit din comun. Și nici nu este pentru că... grafica din *Giants* se apropie înspăimântător de mult de realitate. Nu există prea multe momente în joc în care ceva să ți se pară ieșit din comun și tocmai acesta este atuul jocului, copierea aproape perfectă a realității. Grafica jocului nu poate fi descrisă nici prin cuvinte și nici prin poze. Trebuie să joci, să vezi acele peisaje superbe și efectele de iluminare absolut geniale.

Dar să nu ne pripim... Pentru mine *Giants* va rămâne jocul cel mai ciudat în materie de engine grafic și asta pentru că în acest joc am avut parte de grafica cea mai impresionantă care mi-a fost dat mie să văd și în același timp de culorile cele mai prost alese care le-am văzut vreodată.

Nu știu, s-ar putea să fie cauza plăcii mele grafice sau din altă cauză ce nu are nici o legătură cu jocul dar asta nu îmi poate șterge amintirea unor nivele în care culorile păreau desprinse din nu știu ce vis psihedelic.

În rest, sunetele din joc sunt bine făcute, deși câteodată prea stridente, iar muzica se potrivește la fix cu atmosfera jocului.

Modul multiplayer din *Giants: Citizen Kabuto* este unul extrem de interesant și inovator, datorită introducerii elementelor de RTS. Astfel, un multiplayer de *Giants* nu înseamnă numai alergat și împușcături în stânga și în dreapta, ci și un joc de echipă și o mai mare atenție acordată construcției și protejării bazei.

Cu certitudine, *Giants* este unul dintre cele mai frumoase, haioase, inovative jocuri din ultimul timp.

Se recomandă celor cu un sistem deosebit de puternic, celor cu o placă video nu ca a mea și celor ce nu au probleme cu ochii (sau nu vor să aibă).

Ce mai, e un joc ce TREBUIE jucat!

Mitza

P.S. Nota de la Grafică nu a ținut cont de elementele traumatizante prin care au trecut ochii mei, fiind convins până la urmă că este vorba de un caz izolat (de ce eu?!!)



Aventurieri spațiali ajung din greșeală pe planeta lui Kabuto în timpul unei excursii spre Planeta Majorca. Spiritul lor cavaleresc îi convinge până la urmă să lupte alături de Delphi și Smarties împotriva lui Kabuto. Avantajul luptei cu meccaryni îl reprezintă arsenalul impresionant al acestora și posibilitatea de a controla până la 5 meccaryni.



Smarties sunt locuitorii insulelor. Pașnici și haioși, ei sunt însă tot timpul ținta atacurilor Sea Reaper-elor și a lui Kabuto. Sunt esențiali pentru meccaryni și pentru Delphi pentru că numai ei pot construi o bază. De asemenea, vor încerca să-i ajute și pe alte căi pe noii lor prieteni.

GEN: Actiune **PRODUCĂTOR:** Planet Moon Studios
DISTRIBUITOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution s.r.l., tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: P III 500 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	18/20
Sunet:	14/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	09/10

NOTA 92 %



Unu a fost bun, doi... scâââârț

Se făcea că nu a trecut mult timp de când tresele-mi de amiral în flota federației au fost puse în dulapul cu goodies. Auzisem eu ceva cum că „obscura" firmă **Interplay** mai punea din când în când câte o misiune pe site, asta doar așa ca să ne țină în priză până o apărea *SFC II*, dar eu mi-am zis NU, o să aștept partea a doua și nu o să mă-ncurc cu câte o misiune aruncată așa ca o ciosvârtă la cățelul care dădea din coadă fericit că i se dă atenție! Zis și făcut, trec peste mine, ca apele Dunării, jocuri precum *Vampire the Masquerade*, *NOLF*, *Battle Isle 4*, și eu tot mai visam la fazere, torpile fotonice și alte chestii din astea. Am avut ceva de așteptat până când, în sfârșit, a apărut titlul de față.

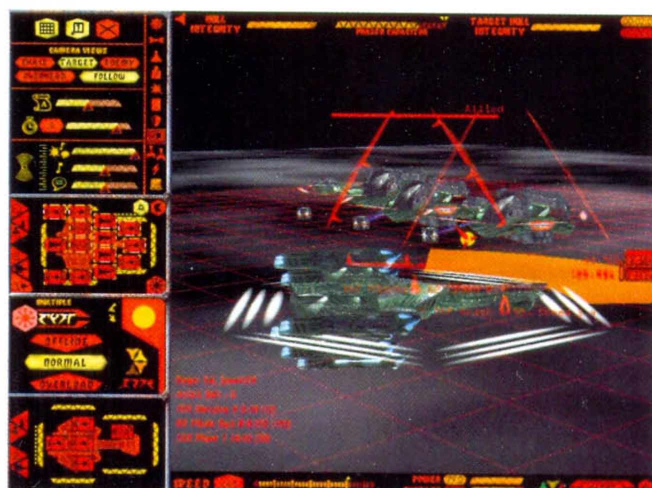
Cu mari speranțe și cu o stimă de nedescris am purces prin colțuri îndepărtate de galaxie ca să-mi croiesc din nou o carieră măreață! Dar să nu uităm de ce suntem aici, să pornim anestezia și să începem să disecăm pacientul mărunt de tot.

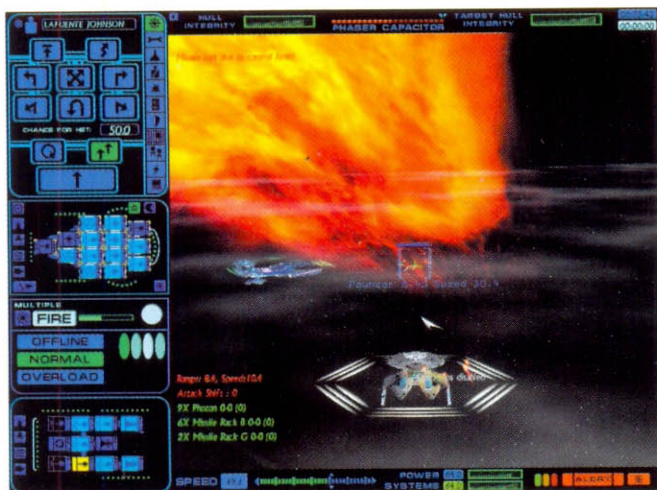
II (doi)

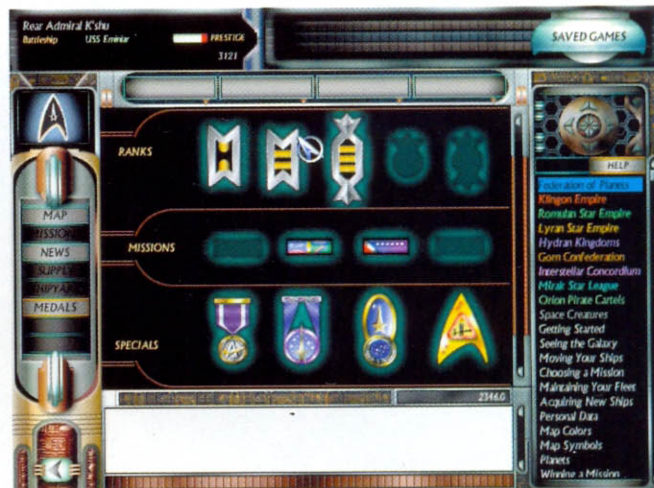
Buuun! Pornesc jocul și dau de ceva cu multe hexagoane, frumos colorate... Opresc jocul, citesc manualul, de unde îmi dau seama că s-au schimbat cam multe, și aflu despre noul Dynaverse. [Dynaverse II: un model de hartă stelară concepută pe hex-uri și în care fiecare jucător, prin diferitele misiuni pe care le va accepta, va modifica dinamic această hartă, bineînțeles spre beneficiul imperiului sub a cărui aripă protectoare se află]. Iar, din majoritatea campaniilor aflăm că va trebui să-i înfrângem pe băieții răi de la ISC [ISC Interstellar Consortium o rasă nouă cărora Organienii le-au cerut ajutorul pentru a pacifica acest colțișor de Univers].

Departe de mine gândul să afirm că această urmare nu are nimic nou, nu aduce nici o îmbunătățire. Să luăm de exemplu modul de control al navelor din grupul tău care s-a îmbunătățit față de versiunea precedentă. Acum se pot da ordine specifice fiecărei nave, cum ar fi: atack, defend sau capture target, și tot în acest meniu pot fi setate formațiunile pe care navele le vor lua pentru a răspunde amenințărilor din timpul bătăliilor (se poate controla un număr de șase nave astfel, ci nu trei cum erau în versiunea precedentă). În afară de ISC au mai apărut și Mirak Star League, o rasă totalitaristă care nu vrea nimic altceva decât să stăpânească Universul. De la un anumit punct încolo, legea o fac navele mari, înzestrate cu o mulțime de fightere. Am uitat să vă spun că acum fiecare rasă are interceptoarele ei? Atunci, probabil că am uitat să vă povestesc și despre noile









texturi introduse pentru a reliefa distrugerea gradată a fiecărei nave în parte!

Un lucru foarte bun pe care l-am întâlnit a fost posibilitatea oferită jucătorului de a cumpăra în bază navete auxiliare, care, în timpul luptei, cu ajutorul unei interfețe foarte facile, pot fi transformate în „scatterpack", „wild weasel" sau „sucidal" în funcție de dinamica luptei.

Și așa la final: În sfârșit contramăsurile electronice (ECM și ECCM) dau rezultatele scontate!

Feeling de rush

Așa ceva mă apucă de fiecare dată un produs care lasă impresia de nefinisat, de parcă producătorii s-au grăbit să-l scoată pe piață până vine sfârșitul lumii! Deși nu voi insista prea mult asupra altor aspecte, voi încerca să vă aduc în prim plan „niște chestii" care-mi demonstrează încă o dată că **Interplay** n-ar fi trebuit să dea această licență celor de la **Taldren,** ci să o păstreze „in-house", ca să mă exprim așa!

În interiorul interfeței s-au păstrat numele unor ofițeri, dar de această dată nu mai au nici o influență asupra comportamentului navei pe care ei se află. În baze nu mai există meniul cu ajutorul căruia puteai să-ți cumperi/schimbi ofițeri, acele adevărate metode de a-ți face propria navă o adevărată amenințare chiar și la adresa unor nave cu mult mai puternice decât a ta! Nu știu câți dintre voi ați jucat primul *Starfleet Command*, dar acolo ofițerii legendari erau „aur curat"!

Poate o fi vreun bug de script, dar aș vrea să vă povestesc un pic despre cum să faceți multe multe puncte de prestige!!! În teritoriul inamic mergeți într-un hex care are și o planetă și nu îndepliniți misiunea în care trebuie să cuceriți planeta! Ieșiți din hex-ul respectiv, iar acesta va deveni spațiu neutru, după care intrați din nou în el și numai acum îndepliniți misiunea în care vi se cere sa cuceriți planeta. Aveți grijă ca nava voastră să intre singură în lupta ce va urma și să aibă destui marines. Navele care apără planeta vor avea 0 (ZERO) marines și nici nu vor reacționa la apariția navei voastre (vor fi în green alert) astfel că le veți putea cuceri cu foarte mare ușurință, după care vă puteți ocupa de obiectivul principal. De ce vă spun acest lucru? Pentru că la fiecare navă cucerită veți primi mult mai multe puncte de prestige față de cazul în care alegeți să le distrugeți!

Navele pe care le veți întâlni pe parcursul multor misiuni par a avea un AI total tâmpit, nu încearcă să exploateze slăbiciunile



navelor tale (de exemplu împotriva klingonienilor să încerce să atace navele din spate, shieldurile fiind mult mai slabe în partea posterioară!). Îmi aduc aminte și acum de întâlnirile cu cei din cartelul piraților Orion, totdeauna navele lor mi s-au părut cele mai robuste, este și normal, deoarece ei se bat cu toți, deci trebuie să aibă navele pregătite în așa fel încât să reziste atacurilor fiecărei rase, fie că ei sunt Klingon, Gorn, Hydran, Romulan etc... De data aceasta, în *SFC2*, pirații sunt un fel de umplutură, nu mai au aceleași nave de temut și sunt folosiți de către ISC în schemele lor murdare.

Am avut foarte mari probleme cu setările din panoul energetic, deoarece acestea revin la „default" după fiecare luptă și te cam plictisești când vezi că în fiecare misiune trebuie să setezi iarăși și iarăși toate butoanele așa cum ți le doreai.

BPV-ul (valoarea) navelor cu care te vei întâlni în timpul misiunilor va fi aproape egal cu al navei (navelor) pe care o deții, astfel că dificultatea misiunilor crește cu fiecare upgrade pe care-l oferi „task force"-ului. Așa că vă sfătuiesc ca înainte să vă luați o navă mai puternică.

Din sumarul emisiunii

Grafică: puțin îmbunătățită față de precedenta versiune, iar navele sunt adevărate opere de artă pentru un „trekkie" (în vederea tactică);

Interfață: aceeași problemă ca și la primul *Starfleet Command* – prea multe informații aglomerate în spațiu și timp;

Gameplay: odată ce ați învățat controalele, nu vă va fi greu să manevrați orice navă, astfel că nu vă veți mai sătura de jucat acest titlu. Păcat că majoritatea misiunilor sunt repetitive, diferite fiind doar cele care sunt legate direct de evoluția campaniei pe care a-ți ales-o;

Multiplayer: există, este interesant, mai ales modul de multi în care trebuie să joci rugby cu navele. Adică, tractezi un obiect în baza adversă, evitând focul inamic!

Sunet&Muzică: Rezonață de shielduri lovite de fazere și torpile fotonice, și muzică cu iz de Jerry Goldsmith (compozitorul temei StarTrek);

AI și dificultate: AI-ul pare destul de stupid pentru cei care au jucat prima parte a acestui joc (printre care mă număr și eu), dar cu siguranță un jucător nou va avea probleme cu AI-ul, aceasta și din cauza faptului că este destul de abruptă curba de învățare.

Cam atât... următorul episod, săptămâna viitoare, la aceeași oră!

Rear Admiral K'shu

GEN: Simulare spațială **PRODUCĂTOR:** Taldren Studios
DISTRIBUITOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: P III 600 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	07/10

NOTA 84 %

ONI

Sora 13 a lu' Mortal Kombat

Bună seara, dragii mei elevi. Vă vorbeşte sensei Kaft, vechi practicant al bătrânei arte de autoapărare stradală şi pietonală Shukaitzu!, demn urmaş al bătrânului mentor Buhaidu (unicul şi adevăratul)... pauză de aplauze, ovaţii îndelungate, figuri de kung-fu, reclamă la băuturi alcoolice... Vă vorbesc cei 50 de ani de experienţă în izolatul Tibet când vă spun, cu mâna pe inimă şi cu gândul la celelalte 20 de centre energetice ale corpului, că...

Stafia

Povestea este lungă şi încurcată. Înainte de a ne părăsi pentru o viaţă mai bună (în care centrul regional de filme cu cafteala din Hong-Kong nu există), maestrul Bugaidu (unicul şi adevăratul) a ţinut să împărtăşească umilului său elev Legenda Stafiei (copyright Tibet Studios).

Se spune că ar fi existat cândva, demult, un cult ce tindea spre artă, accesibil numai unor oameni cu ochii oblici. Cultul se materializa prin stranii desene pe hârtie în care personajul principal (având întotdeauna părul de culoare cât mai stridentă şi ochi blegi şi sticloşi) trecea prin grele încercări accesibile numai unor adevăraţi luptători pentru a sfârşi mai întotdeauna tragic şi extrem de teatral.

Vom numi acest cult... manga!

Maestrul Buşidu (unicul şi adevăratul) mi-a povestit apoi despre una dintre cele mai mari realizări ale acestui cult, un... o... ceva numit „*Ghost in the Shell*".

Îi cunoaşteţi probabil pe occidentalii de la dojo-ul de alături, urâţii ăia care încercă să predea şi ei învăţăturile maestrului Bekalu (unicul şi adevăratul)... să ştiţi că nu este prima oară când încearcă să fure ceva de la noi (şi nu, nu vorbesc aici despre sabia mea ninja ... PE CARE ŞTIU CĂ AI FURAT-O TU, VASHILE!).

Afacerişti înnăscuţi, aceştia au furat secretele cultului şi au transformat manga-ul într-o mare afacere. „*Ghost in the Shell*" a ajuns astfel să fie folosit ca sursă de inspiraţie pentru un joc video în care violenţa era gratuită şi împărţită cu mare candoare tuturor inamicilor virtuali.

Vom numi acest joc... *ONI*!





Articolul

Maestrul Banuidu (unicul şi adevăratul) mi-a arătat apoi un vechi manuscris ce trata tocmai acest joc. Mi-a spus că l-a găsit la unul dintre străinii pierduţi prin munţii tibetani, un individ ciudat ce purta un tricou inscripţionat „Gamez 4 Life!" ... vă voi citi din el:

„... iată că cei de la **Bungie** (îi ştiţi voi, cei care ne-au fericit cu *Myth* şi sunt pe cale să ne sperie cu *Halo*) au lansat până la urmă mult aşteptatul 3'rd person beat'em up, *Oni*. Se ridică jocul la nivelul aşteptărilor? Reuşeşte să revigoreze acest gen prăfuit? Asta voi încerca eu să clarific în următoarele pagini."

... câteva rânduri indescifrabile, nişte numere de telefon scrise cu brutalitate deasupra „articolului"...

„*Oni* apare într-un moment cât se poate de prielnic. Pe de o parte a reuşit





să câştige atenţia multor jucători de-a lungul celor 2-3 ani în care s-a aflat în producţie şi pe de altă parte, apare pe piaţă într-un moment în care jocurile de bătaie sunt aproape inexistente." [...]

„Bătaie, bătaie, da' să ştim şi noi!

Cei de la **Bungie** şi-au luat în serios misiunea de a revigora genul beat'em up reuşind să introducă destule elemente noi în *Oni* pentru a nu se pierde în anonimat. Principalul merit al jocului este trecerea (în sfârşit!) acţiunii dintr-un mediu 2D sau semi-3D într-unul complet 3D, cu o libertate aproape maximă de mişcare.

Ca şi stil de joc, *Oni* se apropie destul de mult de jocuri ca *Tekken* sau *Mortal Kombat* fără a pierde jucătorul în j'demii de taste sau magii stupide. Gameplay-ul din *Oni* este rapid şi furios, condimentat cu obişnuitele (dar de neînlocuit) mişcări speciale şi susţinut de o muzică antrenantă.

Misiunile din *Oni* sunt clasice, lipsite de feeling şi repetitive. Nu contează că trebuie să salvezi un ostatec sau să urmăreşti un criminal, mai toate misiunile se reduc până la urmă la o cârcă de bătăi şi gâturi rupte. Dacă am să amintesc aici faptul că jocul salvează doar între misiuni (care sunt câteodată nesimţit de lungi) vă veţi grăbi cu siguranţă să treceţi cu vederea jocul...

Lucrurile stau însă altfel. Ceea ce reuşeşte să salveze jocul (şi chiar să dea o explicaţie plauzibilă sistemului de salvări) sunt tocmai multitudinea de mişcări pe care fătuca noastră (Konoko) le poate executa. Nu de alta, dar este chiar distractiv să o vezi pe yoghina jocului contorsionându-se în jurul adversarilor, alunecând şi şerpuind în stânga şi în dreapta în timp ce împarte pumni şi picioare oricui o cere.

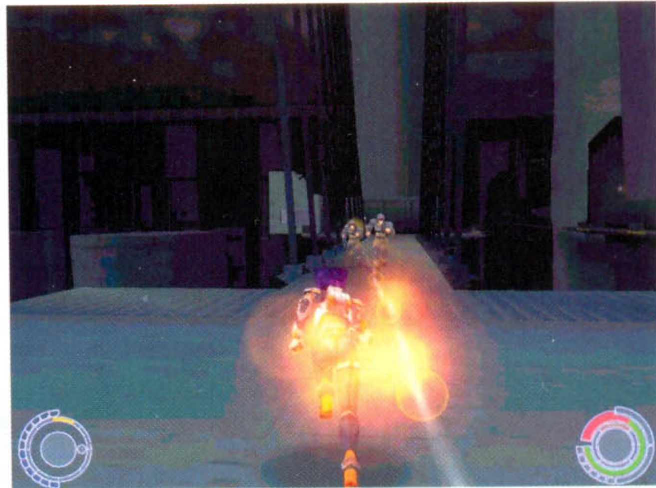
Chiar dacă majoritatea misiunilor se bazează pe pumnii domnişoarei, este extrem de interesant modul în care eşti lăsat, în unele momente, să încerci o abordare mai „vicleană" a jocului. Deşi nu este *Metal Gear Solid*, jocul are unele momente în care este de preferat să eviţi cu fineţe adversarii decât să sari direct la luptă. Şi asta, venind din partea unui joc de bătaie, este absolut remarcabil.

AI-ul diferiţilor combatanţi întâlniţi în joc nu dezamăgeşte. Chiar mă întrebam, înainte de a porni jocul, dacă luptele o să se reducă la un banal ritual de genul „doi pumni eu... pauză... trei pumni el... pauză... un picior în gură... K.O."? *Oni* a reuşit



să mă surprindă aici prin adversari care evită cu agilitate o lovitură întârziată şi prin capacitatea aceloraşi adversari de a ataca în momentele cele mai neaşteptate şi în cele mai neobişnuite moduri. Jos pălăria pentru crearea unor lupte atât de veridice.









Controlul în *Oni* pare destul de haotic la început, cu taste așezate aiurea și introducerea mouse-ului în combinațiile din joc. Cu toate acestea, cu un strop de



răbdare, am reușit să mă descurc până la urmă cu brio. Mai toate revistele superserioase de „dincolo" s-au întrecut în a se văita că „ce groaznic e să nu-ți poți alege singur tastele!", și dă-i cu „of"-uri, și dăi cu „vai"-uri. Eh … străinii ăștia! Se pare că existența unui mic fișier .txt din rădăcina jocului care are magica proprietate de a schimba tastele după voia fiecăruia a trecut neobservată la ei. Mă rog, nu este nici cel mai simplu și nici cel mai elegant mod de a schimba setările jocului, dar **EXISTĂ**!" […]



„Pumni 3D și zbierete cu surround

Nivelele din *Oni* au fost create de arhitecți profesioniști, ceea ce dă jocului un aer foarte… urban. Engine-ul jocului se înțelege la fix cu arhitectura nivelelor și, deși unii au strâmbat din nas la vederea jocului, argumentând că nivelele sunt mult prea plictisitoare, prefer să mă plimb printr-un peisaj urban creat cu profesionalism decât să îmi chiorăsc ochii în niște nivele neobișnuite dar prost realizate. Iar în *Oni*, peisajul realist se potrivește perfect cu scopul jocului.

Zbieretele, bufniturile, icnetele din joc nu sunt deranjante dar ar fi trebuit lucrate un pic mai mult. Muzica pe de altă parte, este foarte bine aleasă, un



techno ce prinde bine în mijlocul unei cafteli. Cu toate acestea, am preferat colecția mea de mp3-uri care s-a potrivit la fix cu nebunia de pe ecran (mulțumiri pe această cale formaților Metallica, Limp Bizkit, Pantera, Portishead și lu' nenea Rob Zombie)"

… aici cineva a desenat o frumoasă inimă inscripționată *„Ying + Yang = LOVE"* …

„… ca și concluzie, pot spune că m-am distrat mai mult la *Oni* decât la un *Mortal Kombat* sau *Tekken* așa că vă recomand jocul pentru acele momente în care ai de ales între a arunca monitorul pe fereastră sau a pocni pisica vecinului... și nu numai.

Mitza

P.S. Am pitit vestea proastă la sfârșit… jocul nu are multiplayer (10 bile negre pentru **Bungie**). Producătorii au afirmat, la cererea fanilor furioși, că modul multiplayer a fost prea greu de implementat… da stau eu și mă întreb: păi și atunci ce au făcut vreme de 2 ani?! … s-or fi jucat în single-player, mai știi…"

Ca să…

…închei aici prelegerea mea, mai am două cuvinte de spus și apoi am să vă împărtășesc secretul vieții veșnice. Hei, voi ăia doi din spate… da, ăia în halate albe, ce vă holbați așa, mă?! Că acuma cobor la voi și vă împărtășesc secretul loviturii dragonului… a, domnu' doctor… mă scuzați, nu o să se mai întâmple – doi handramaci îl înșfacă pe prietenul nostru - … nuuuuuuu! iarăși terapie de șoc?!

De la Spitalul de Nebuni, vă urează un somn ușor:

Maestrul BuMitzu
(unicul și adevăratul!)



GEN: 3'rd person beat'em up **PRODUCĂTOR:** Bungie
DISTRIBUITOR: Gathering of Developers
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P II 300 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nuuuu!

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Storyline:	03/05
Gameplay:	25/30	Impresie:	08/10

NOTA 83 %

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**
☐ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

reducere 30% față de prețul de copertă!

Începând cu luna ______

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** 3/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**

☐ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP Special Linux Red Hat 7.0 (nou)	**45.000 lei**		
CHIP nr. 1-6/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 1-6/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 3/01



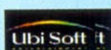
Tombola LEVEL și



Continuăm tradiția concursurilor organizate împreună cu Ubi Soft. Vă oferim ca premiu un pachet de patru jocuri, genul Adventure: Broken Sword, Broken Sword II, Beneath a Steel Sky și Lure of the Temptress.

1 Ce gen sunt jocurile oferite?
A) RPG B) Adventure C) RTS

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

3/2001

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			



Competență



Actualitate





Produsul Anului 2000

Prestigiu



Profesionalism



După un schimb de pneuri, EA Sports din nou pe circuit.

La început de an și de sezon automobilistic, **EA Sports** s-a grăbit (adoptând în pripă strategia **Sports Interactive** de lansare a produselor „asezonate") să atragă atenția publicului amator al sportului cu bolizi metalici, public ce a cam șomat în ultima perioadă. Așa că a pus mâna frumușel pe engine-ul mai vechiului (de nici un an) *F1 2000*, l-au updatat ca să corespundă noului sezon de Formula 1 ce va să vie și, gata, l-au lansat pe piață sub titlul de *F1 Championship Season 2000*.

Vrooom

Toate bune și frumoase numai că, spre rușinea lor, fiindcă **EA Sports** până acum ne-a bucurat privirea cu nenumărate simulatoare sportive de excepție, au picat și ei în păcatul: „Hai să scoatem și noi ceva mai repede să iasă banul!". Pe lângă deja menționata aducere la realitatea actuală, marea noutate a jocului trebuia să fie Driving School, un fel de tutorial al simulatoarelor auto, în care un instructor te îndruma și-ți arăta cum se conduce un monopost de Formula 1 pentru ca în final să te supună unui test de pe urma căruia te alegi cu un calificativ. Și acest antrenament este într-adevăr binevenit, după cum va afla jucătorul ceva mai târziu, într-un mod extrem de brutal.

Orice ființă umană de pe planeta aceasta (cel puțin cele care au un dram de inteligență) sunt conștiente că a conduce o mașină de Formula 1 nu este la îndemâna oricui. Să-ți menții calmul când la 300 km/h vezi cum se apropie parapetul de tine, nu este o însușire de care să se bucure oricine. În *F1 Championship Season 2000*, tot acest suspans (va reuși oare să ia curba?) se pierde din cauza a două motive. În primul rând, nu tu senzație de viteză, și broscuța bunicului meu mi-a lăsat impresia că se mișcă mai repede, iar când auzi cum pârâie motorul suprasolicitat, în timp ce texturile ce ar trebui să reprezinte decorurile exterioare se derulează cu viteza melcului, iar concurenții zboară pe lângă tine ca expresul printr-o gară comunală îți vine să-ți smulgi părul din cap. Iar al doilea motiv distructiv este faptul că în mod sigur vei lovi parapeții de pe marginea drumului. La acest capitol, *F1 Championship Manager* oferă un avantaj enorm celor care preferă (și sunt obișnuiți) să joace fără „ajutoarele" obișnuite (auto brake, auto gear etc...). Help-urile sunt absolut inutile și vă recomand din suflet să le dezactivați din start. Pe lângă faptul că vitezele dezvoltate cu help-urile activate sunt mediocre, chiar și cu viteza optimă și înscriindu-te pe traseul ideal tot nu vei putea lua curba în siguranță. Fără help-uri cel puțin ai șansa de a conduce cu viteze ceva mai mari.







Un alt aspect pe care ar trebui să-l atac în cadrul acestui articol este comportamentul mașinilor și al piloților. Ar trebui, dacă ar exista așa ceva. Deși am terminat mai multe sezoane, n-am văzut nici măcar o dată ca vreun pilot să încerce să depășească, sau măcar să preseze un alt pilot AI. Pur și simplu se înscriu pe traseul ideal și merg cuminți unul în spatele celuilalt. Singurele ambuteiaje au fost opera mea atunci când încercam disperat să recuperez pozițiile pierdute din cauza unei ieșiri în decor. După modul în care reacționează mașina aș încadra jocul mai degrabă în categoria arcade decât în cea a simulatoarelor. La cea mai mică atingere a tastelor stânga sau dreapta bolidul zboară literalmente în direcția dorită ignorând cu nerușinare legile gravitației și inerției.

Steagul în pătrățele...

Iată un element al jocului ce va fi văzut destul de rar de către concurenții din *F1 Championship Season 2000*... Pur și simplu nu înțeleg cum o companie ca **EA Sports** și-a putut permite să lanseze pe piață un asemenea rebut, fiindcă nu-i pot da alt calificativ. Are un engine învechit, grafica e depășită, fizica mașinilor lasă mult de dorit, nici măcar nu reușește să se apropie de termenul de simulator și, totuși, pe cutia lui scrie mare și frumos **EA Sports**. Dezamăgitor... Singurul lucru care se ridică într-adevăr la nivelul cu care ne-a obișnuit EA Sports este soundtrack-ul.

Claude

GEN: Simulator auto **PRODUCĂTOR:** EA Sports
DISTRIBUITOR: Electronic Arts
OFERTANT: Best Distribution s.r.l., tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: P II 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	11/20	Feeling:	10/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	06/10

NOTA 62 %



Cei... care-au speriat Senora

Vine o vreme când viața mi se pare mult prea liniștită, calmă și frumoasă. Este un sentiment prea neobișnuit ca să nu ai o presimțire, undeva, că ceva este pe cale să se întâmple. Nu știu exact ce și de unde, dar aștept. Niciodată nu sunt dezamăgit. La fel s-a întâmplat și acum când necazul s-a numit *Arcatera*. Un RPG împletit cu o aventură cam confuză. Care-i senzația pe care ți-o lasă acest joc: fadă. Un joc pe care, dacă nu l-aș fi jucat, nu i-aș fi dus lipsa, iar acum că l-am jucat nu mai știu cum să trec peste această experiență. Nici nu știu dacă de vină sunt eu sau jocul. Acordați-i și voi o șansă și lămuriți-mă.

Ce mi-a plăcut

Primii pași au fost promițători. La început ai posibilitatea de a alege între cele patru caractere cu care poți să pornești în fantastica aventură. Poți să încerci dezlegarea misterelor cu The Adventurer. Un luptător care cunoaște totul despre mânuirea armelor, despre căutarea urmelor prin pădure și vânarea animalelor. În cazul în care lupta vi se pare cea mai bună modalitate de a afla secretele puteți începe cu acest fiu de muncitor, lucrător prin docuri, a cărui inimă a fost furată de o frumoasă domnișoară. Hoțul este mult mai indicat pentru viața de la oraș și datorită talentelor sale native. Este o persoană agilă, care știe foarte bine cum să deschidă uși sau comori cu instrumentele specifice meseriei. Dacă rămâne fără resurse nu-i este greu să le obțină de la persoanele pe care le întâlnește, într-un mod pentru care l-ar invidia meseriașii noștri de prin autobuze. Tocmai de aceea recuzita lui nu e deloc bogată în arme sau armuri. Hoțul îl caută în Senora pe cel care, cu o exactă aruncare de cuțit, l-a țintuit pe tatăl său de podea.

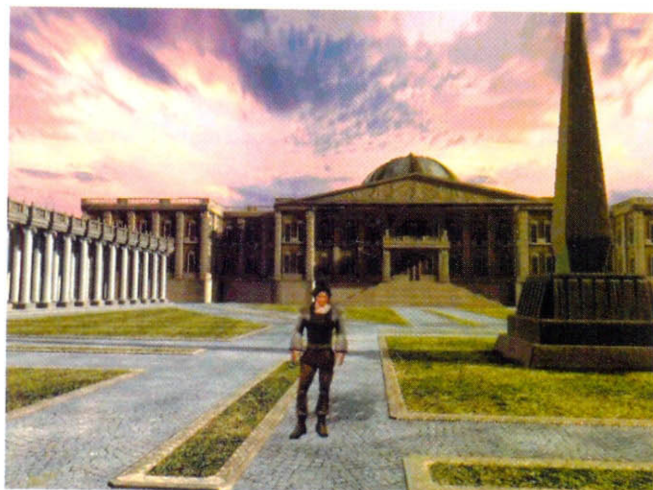
Călugărul, un inițiat al Învățăturilor Haosului, nu are nici un fel de armură și nu prea se știe cu armele, în schimb are o minte ascuțită și știe foarte bine să poarte o conversație. În felul acesta își face foarte ușor prieteni și câștigă aliați. De asemenea se descurcă binișor cu magiile. Călugărul suferă de puțină amnezie, a fost alungat de către Head Priest din cadrul ordinului datorită unui foc izbucnit într-un templu pe care îl păzea.

Ultimul personaj este o femeie foarte inteligentă și expertă în arta magiei. Scumpii ei părinți au fost uciși de ogri, iar bătrânul vrăjitor care a crescut-o după aceea este omorât de un impunător personaj, care trece la lucruri serioase și fură toate cele trebuitoare magiei din casa acestuia.

Dacă nu sunteți decişi cu care dintre ei să porniți la drum nu e nici o problemă. Jocul vă oferă șansa de a-i întâlni după aceea și, printr-o conversație bine purtată, să îi aveți alături de voi. Îi puteți controla astfel pe toți patru, chiar se pot forma echipe din ei și se pot astfel urma mai multe piste deodată. Acest lucru vă poate fi de mare ajutor pentru că personajele au o personalitate care trebuie dezvoltată, au anumite nevoi care trebuiesc îndeplinite, și, în timp ce o parte se ocupă de personal needs, cealaltă poate încerca dezlegarea quest-urilor. Este destul de greu însă să-i convingeți de la început



să vi se alăture dacă nu stăpâniți bine arta conversației. Personajele nu sunt trimise în lume ca niște prunci cu cașul la gură, ci, la fel ca în viață, zarurile sunt cele care decid dexteritatea, puterea, inteligența, carisma, înțelepciunea, cunoștințele referitoare la kumite și la bararea loviturilor mortale. Toate acestea se pot-











îmbunătăţi pe parcurs prin culegerea unor puncte care vin din experienţa căpătată, din aurul găsit sau din încercările rezolvate. Un anume număr de puncte vă oferă ocazia de a obţine alte abilităţi pentru eroul vostru, alte magii pentru călugăr şi frumoasa despletită.

Jocul ne propune trei încercări pe care trebuie să le rezolvăm în trei săptămâni (timpul Senorei este afişat în partea dreaptă jos a ecranului). Într-una din ele va trebui să-l eliminăm pe Rog Gwenuar, un fel de bestie care se purta ca un Jack Spintecătorul prin suburbiile Senorei. De la început aflăm că Rog este în închisoare, fiind prins de gărzile palatului, şi se aşteaptă executarea lui într-o zi de sărbătoare mare în Senora. Cel de-al doilea quest constă în aflarea tuturor informaţiilor despre o organizaţie secretă, Black Sun, un fel de mafie locală, a cărei existenţă trebuie să o descoperim. De asemenea trebuie să aflăm cine se află în spatele acestei „societăţi caritabile" şi să împiedicăm o eventuală alianţă ce ar putea avea loc între ea şi temutul Rog Gwenuar. Ultima misiune importantă este de a descoperi ce se află în spatele dispariţiei sceptrului celui mai important om din oraş, Prinţul Senorei. Acest sceptru este foarte important, deoarece legitimează puterea pe care o are şi calitatea de conducător al Senorei. Mai sunt şi ceva problemuţe care trebuie rezolvate pentru punctele pe care le primim la experienţă şi pentru ajutorul pe care ni-l oferă în descoperirea celorlalte chestiuni arzătoare.

Acţiunea se petrece într-un spaţiu vast, inclus în trei hărţi. Prima este a Senorei şi ne arată Midtown, zona rezidenţială a oraşului, în care gărzile sunt prezente în număr mare, intrarea făcându-se cu permis special, precum şi cartierele mărginaşe, ca Eastwarts, unde legea nu prea îşi găseşte locul.

Ce nu mi-a plăcut

Ca să reuşeşti să decodifici jocul ai nevoie de informaţii. Dar informaţiile nu pică din cer, ci trebuie să le obţii de la „personalităţile" cu care te intersectezi. Aici este şi necazul, pentru că informaţiile sunt mult prea multe şi jocul se încâlceşte foarte mult. De asemenea, pentru ca cineva să fie destul de amabil să-ţi vorbească, trebuie să-i atragi atenţia. Lucru care devine destul de greu după ce l-ai urmărit pe respectivul prin tot jocul. În momentul în care discuţi cu cineva trebuie să ai grijă de sentimentele lui, căci nivelul de iritare poate creşte prea mult ca individul să-ţi mai răspundă. În concluzie puţină politeţe nu strică, iar un compliment, din când în când, nici atât. Engleza în care se vorbeşte are un iz de limbă veche prin care s-a încercat crearea atmosferei medievale, timpul în care se petrece acţiunea.



Grafica 2D, bogată în detalii de decor, nu este una dintre cele mai reuşite. Personajele se mişcă ciudat, trec una prin alta fără probleme şi am mai găsit şi o groază de bug-uri grafice. Mişcarea se face uşor, cu mouse-ul, dar e destul de greu să realizezi unde se poate duce. Trebuie să cauţi fiecare porţiune a ecranului până pointerul se transformă în săgeată. Dacă locul este în josul ecranului, situaţia devine de-a dreptul disperată când meniul principal răsare pe neaşteptate. Ce să mai zic, prin pădure te pierzi cu uşurinţă, mai ales că decorurile se repetă enervant, deşi harta te poziţionează într-o zonă încă neexplorată. Dacă unele decoruri arată foarte bine la prima vedere, în momentul în care unul din personaje se mişcă rezoluţia nu mai e la fel de bună. Obiectele cu care poţi să interacţionezi sunt determinate prin clipirea pointerului, dar pot fi ascunse după altele şi devine imposibil să dai de ele. Modul combat este greoi, comenzile nu poţi să le dai în timp real, iar realizarea lor grafică nu are nimic special.

În concluzie, *Arcatera* este un joc în care creatorii au vrut prea multe şi le-au reuşit prea puţine. Dacă unii din voi credeţi că aveţi răbdarea necesară şi spaţiu mare pe hard cu care nu prea aveţi ce face, atunci jucaţi-l. În schimb, dacă a început Surprize, Surprize la televizor, urmăriţi-le. Vă va fi mai bine.

Sebah

GEN: RPG **PRODUCĂTOR:** Westka Entertainment
DISTRIBUITOR: Ubi Soft Entertainment
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P II 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	15/20	Feeling:	07/20
Sunet:	10/15	Storyline:	02/05
Gameplay:	08/30	Impresie:	04/10

NOTA 46 %

State of War

În acest articol este vorba despre un joc...

Cypron Studios? Ma che e Cypron **Studios**? Acestea au fost primele primele întrebări care s-au înfiripat timid în mintea mea pe când se instala *State of War*. Cu teamă şi admiraţie am pornit jocul, am contemplat calitatea filmului de introducere, am selectat New Game şi am pătruns într-o lume fantastică, în care ştiinţa şi tehnica ating limitele nebănuitului şi... care m-a adus în stare de pericol de moarte. După doar două minute de joc îmi vâjâia capul, ganglionii mi se umflaseră, aveam 38 cu 9, îmi apăruseră vinişoare albăstrui pe la tâmple şi dădeam semne clare că voi avea o criză epileptică. Observând starea critică în care mă aflam, Mitza mi-a sărit în ajutor şi a dat Quit Game chiar când eram pe punctul de a-mi da obştescul sfârşit din cauza intensităţii inimaginabile a torturii. Cunoscută încă din Evul Mediu, când Inchiziţia o folosea din plin pentru provocarea apariţiei de fire albe în părul condamnaţilor, *State of War* este tortura absolută, cu o procedură extrem de complicată şi de sadică.



În joc apar şi submarine albaneze...

Preludiu

Spuneam că *State of War* e o tortură impecabil de diabolică. Totul începe cu aşezarea victimei în faţa computerului. Victima, în necunoştinţă de cauză, se leagă singură de scaun cu iluzii şi promisiuni, care emană din titlul torturii şi din faptul că pe undeva pe cutie scrie că e un RTS veritabil. O dată îndeplinite aceste condiţii, intră în acţiune tortura propriu-zisă. Chinul şi durerea de cap îşi fac apariţia încă din meniuri, dar victima are senzaţia că e doar o durere trecătoare. Totuşi, simptomele sunt clare: font de patru centimetri înălţime (că poţi să-l citeşti şi cu ochii închişi), fond verzui cu dungi mişcătoare, muzică făcută parcă la aragaz şi, per total, un prost gust evident.

Pentru cei nepregătiţi există un stadiu preliminar, numit Training, în care îşi pot exersa rezistenţa la chinurile cerebrale. O voce feminină contorsionat-melodioasă îţi povesteşte cum să îţi mişti unităţile de colo colo, cum să cucereşti clădirile inamice cu ajutorul Advancer-ului (o farfurie cu piure zburătoare, care îşi eliberează udul de diferite culori asupra clădirilor: albastru pentru cucerire, galben pentru reparare, mov pentru upgrade – sper că le-am nimerit, pentru că, oricum, e un aspect lipsit de importanţă şi practic invizibil în curcubeul colorat-cromatic al jocului). Tot cu ocazia Antrenamentului am aflat că, de fapt, *State of War* nu e nici pe departe un RTS convenţional, ci unul mai apropiat de Z (un joc necunoscut celor care dormeau acum patru-cinci ani). Ideea este că nu există resurse de colectat, ci doar fabrici de cucerit. Producerea unităţilor este automată şi gratuită, singura modalitate de a cheltui aurul colectat de Gold Mine-uri fiind upgrade-urile fabricilor.

După câteva minute bune de training (sau, mai bine spus, jumătăţi întregi de oră, pentru că nu există nici o opţiune pentru mărirea vitezei jocului), timp în care pot fi admirate tancuri care se târâie



Un carrier şi baterii antiaeriene. Şi ce dacă...

de-a lungul hărții, am terminat cumva-cumva și sesiunea de pregătire și am intrat în...

Starea de... tortură

De aici încolo începu chinul adevărat. Misiunile, care au loc cam peste tot în lume, au, fiecare, un grad de dificultate între 1 și 10. 1 înseamnă că poți să lași calculatorul să se învingă singur, în timp ce tu te delectezi cu un serial bun la televizor sau chiar cu un biliard cu prietenii. 10 înseamnă că din nou poți să lași calculatorul să joace singur, pentru că atât e de meseriaș prietenul tău, calculatorul, că oricum nu prea are rost să te agiți!

Acum e momentul ca adevăratele urâțenii ale jocului să-și facă apariția. În primul rând: AI-ul! Sau Gameplay-ul? Hmmm... poate grafica... Ba nu, mai bine

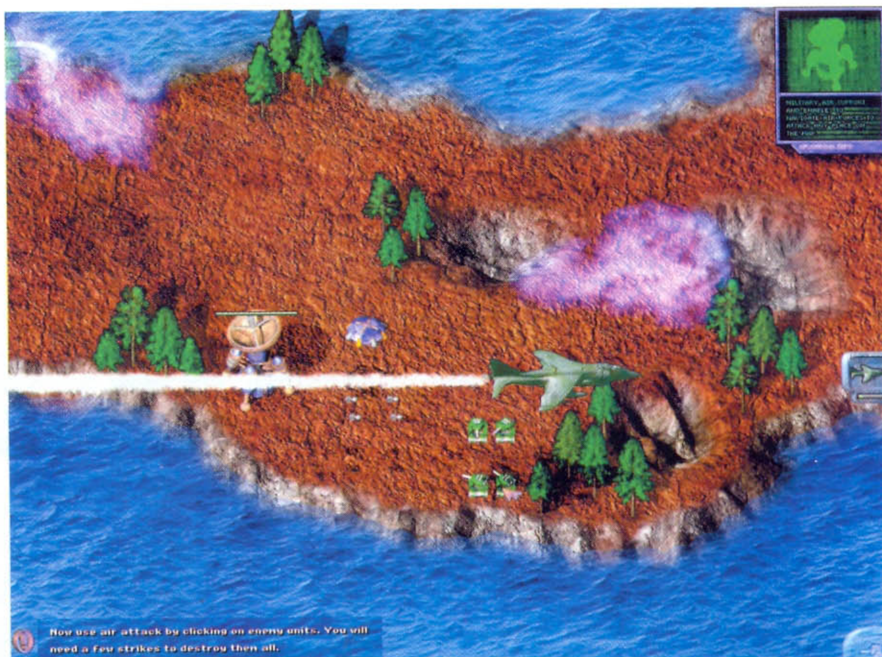


Trebuie să recunoașteți că e cel mai bun design... de font

fac praf sunetul! Sau le pot aborda în ordine alfabetică:

AI – sub orice critică. Inteligența artificială lipsește cu desăvârșire. Calculatorul va trimite trupe prin zone puternic apărate fără nici o ezitare și continuu. Termenul de definiție: stupid!

Gameplay – aici ne plimbăm printre ruine: jocul e repetitiv, nu există posibilitatea de a face selecții de unități și singura, extraordinara și geniala opțiune cât de cât de Rally Point (punctul de adunătură a unităților) pentru fabrici. În fiecare misiune trebuie capturate fabrici și distruse turele, așa că misiunile seamănă foarte tare una cu cealaltă. Așadar, nimic notabil la capitolul ăsta. A, și încă ceva: ca și în *Z*, fabricile trebuie cucerite. Deosebirea dintre *State of War* și acest veritabil bunic al RTS-urilor este că în *Z* fabricile nu trebuiau distruse pentru a fi cucerite (pe când în *SoW* clădirea trebuie făcută praf pentru a o cuceri... intactă?!?). În plus, cu toții știm că în *Z*, dacă o fabrică era cucerită chiar când era pe punctul de a termina producerea unei unități, unitatea respectivă revenea cuceritorului. În



Ouă de cuc pe cuibul de turele

State of War nu este așa (ceea ce e normal, dacă ne gândim că fabrica trebuie aplatizată pentru a fi cucerită).

Grafică – jucând *State of War*, m-am simțit din nou copil. Vremurile în care sprite-urile și animațiile din două frame-uri erau la modă au revenit, m-au înconjurat călduros și m-am simțit din nou cuprins de feelingul din *Dune II*. Nu pot spune că norii care trec pe deasupra hărții lasă umbre foarte frumos desenate și mănâncă putere de procesor de parcă ar fi engine de Quake III, nu beneficiază de o realizare de calitate. Frumos ar putea fi considerat de unii (cu siguranță nu și de

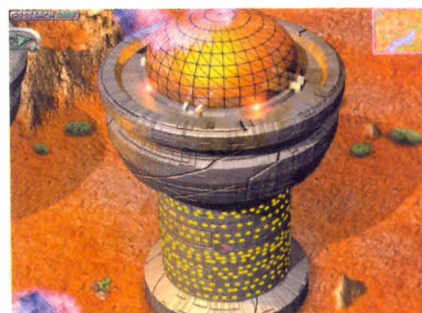


Închideți repede ochii...



Urmează Efectul de Lens Flare!!!

autorul prezentului articol) și efectul de lens flare (zis și „Cerculețu' colorat") care își face apariția la explozii, însoțind prea șocant de cutremurătoare zguduiri ale ecranului. În ciuda tuturor acestor exacerbațiuni grafice (care mai cuprind avioane ce lasă extraordinare dâre de



Superfabrică de energie... pentru cei care au răbdare să ajungă la misiunea asta.

fum, explozii fumigene și... cam atât) e totuși ciudat să vezi cum apa stă pe loc, înghețată într-o eternă nemișcare, cum copacii rămân în picioare chiar când totul arde în jurul lor.

Sunet – în afară de muzica super-cool care îl însoțește pe jucător pe tot parcursul supliciului, partea sonoră a jocului nu excelează prin absolut nimic. Din când în când vocea feminină cu pricina spune banalități (Clădire cucerită! Advancer Disabled! Vino la un suc! etc.)

Am spus suficient de multe despre *State of War*, un joc care se adresează exclusiv împătimiților de RTS și celor care l-au făcut. Să le fie de bine.

Mike

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Cypron Studios
DISTRIBUITOR: Cypron Studios
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 400 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	7/20	Feeling:	5/20
Sunet:	8/15	Storyline:	02/05
Gameplay:	10/30	Impresie:	04/10

NOTA 36 %

Kingdom Under Fire

Pachet à la Phantagram cu ghiveci de RPG şi RTS

Ce s-au gândit cei de la **Phantagram**? Toţi îşi storc creierii după ceva nou, o idee genială care să rupă gura târgului prin originalitate şi, de cele mai multe ori, nu reuşesc decât să cheltuie o groază de timp şi bani pe ceva ce nu merită. Hai mai bine să mergem pe o direcţie care a avut succes, pentru că nu e nici prea multă bătaie de cap şi oamenii sunt obişnuiţi, succesul este mai uşor de găsit. Dar aşa ceva s-a mai făcut până acum. Atunci hai să fim mai cu moţ şi să mergem în acelaşi timp în două direcţii (o nouă minune a lumii). Au luat atunci un RTS clasic (să zicem *Age Of Empires*) şi un RPG care şi-a dovedit puterea pe piaţă (*Diablo*), le-au băgat într-un malaxor imens şi le-au amestecat bine de tot până a ieşit ceva incolor, au fiert amestecul la foc mic să nu se prindă, au adăugat tot felul de ierburi cu puteri tămăduitoare şi altele cu aspect de larve pentru duşmani, puţină suflare de stafii şi duhoare de cadavre, mirodenii de la mama lor din Barseih şi, în final, ne servesc nouă amestecul pe post de ciorbă ardelenească bine umplută cu spaghete italieneşti şi ornamentată cu burgeri fară ketchup. Cam aşa s-ar traduce în varianta culinară *Kingdom Under Fire*, un joc care nu va fi apreciat de amatorii RPG-ului din cauza numeroaselor misiuni RTS şi invers, dar care îi poate satisface pe cei cărora le e indiferent ce joacă.

Basmul

Cică era odată, demult, o ţară foarte îndepărtată, pe nume Barseih (Moldova). Din timpuri îndepărtate, de când se ştie lumea, doi zei se băteau pe aceste pământuri, unul fiind zeul cel bun (Ştefan cel Mare) şi având alături de el fiinţele umane, celălalt, răul (Mahomed), era slujit de forţele întunericului. În ultimul război, cei şapte cavaleri ai binelui (fraţii Jderi) îl pierd pe liderul lor (Ionuţ), dar, buni tovarăşi, se gândesc să-l învie tocmai cu ini-



ma lui Black Dragon Nibles (Ali cel făr' di frică). Şi cum inima apă nu se face, cavalerul va coaliza de acum The Army of Dark (ieniceri, spahii şi alte soiuri) împotriva oamenilor şi va încerca să cucerească miticul pământ. Acum vreau să vă spun că povestea e mult mai complicată şi mi-am prins urechile încercând să o desluşesc. Se face apoi că Ionuţ cel Rău strânge oaste mare din tot felul de specimene: vajnici luptători (turculeţi cu iatagane morţi de foame), maimuţe (din stepele Asiei), vampiri (importaţi din Transilvania), superelefanţi ce nasc bombe ghidate cu infraroşu (rămase de la războiul din Golf) şi pornesc, „câtă frunză, câtă iarbă", să atace micuţa Moldovă. Ei, acuma e momentul când intrăm





noi în scenă. Mai întâi trebuie să hotărâm dacă vom fi din neamul maimuţelor şi ne vom numi Ionuţ cel Rău, iar datoria noastră va fi să cucerim micuţa ţărişoară sau vom fi Dan-Căpitan de Plai şi vom scăpa neamul de la o teribilă moarte sub cruda armă a împieliţaţilor. Oricare ne decidem să fim, ne aşteaptă în faţă vreo douăzeci de misiuni, în care va alterna strategia cu un adventure third-person.

În strategie ce avem de făcut este să ne punem poporul la muncă. Trebuie să strângă aur, fier şi mana pentru a putea construi barăci, fierării, locuri de antrenament pentru arcaşi, ferme care vor asigura mâncarea pentru oameni (fiecare fermă îţi dă posibilitatea să mai creezi zece oameni), un fel de topitorie antică din care vor ieşi tunari cu tunurile în spate (probabil prietenii noştri saşi), o sală a onoarei în care se produc cavaleri pe bandă rulantă (locul de baştină al Jderilor), o vilă destul de ciudată care este maternitatea unor uriaşe păsări ce scot laser pe cioc şi poartă femei în spate (amazing), precum şi nişte baloane cu un savant disperat înăuntru sau acelaşi nebun într-o maşinărie care ignoră legile fizicii pentru a zbura. Toate acestea trebuie să le gospodărim bine pentru a îndeplini singurul scop al oricărei misiuni din custom game: „Destroy the enemy!".



Duşmanii se mişcă foarte repede şi de aceea e necesar să ne punem imediat pe treabă. Meniul e uşor de manevrat o dată ce ne-am obişnuit cu el, se lucrează numai cu mouse-ul, dar există şi taste pentru o accesare mai rapidă. Întunecaţii sunt mai ofensivi din fire şi vor porni imediat la atac, în timp ce oamenii, mai paşnici, au o tactică mai defensivă, de aceea vă recomand să construiţi turnuri de apărare în care să puneţi câte doi arcaşi. Eficienţa apărării va fi mult îmbunătăţită, iar pierderile vor fi mult mai mici.





Curian - the one and only

În partea RPG, Curian (Dan-Căpitan de Plai) este eroul. Dănuţ al nostru va porni cu „solia în vârf de băţ" să adune oaste mare pentru bătălia împotriva duşmanului comun – Ionuţ. Soarta lui nu va fi uşoară pentru că va avea de desfăcut comploturi ce urmăresc detronarea regelui, ca la orice curte regală care se respectă. Va trebui să anunţe regele de invazia spahiilor şi să scape din tot felul de capcane întinse prin locuri ascunse. Prin tot felul de servicii şi teste trebuie să-l convingă pe marele Atilla că, dacă nu i se alătură, îşi va pierde viaţa, iar pe vecinul său din Ţara Română că numai împreună îi pot învinge pe duşmani. Pe drum i se vor alătura şi alţi cavaleri (Keither – unul dintre fraţii Şoimăreşti) cărora li se rupe inimioara după ţărişoara lor şi înţelepţi bătrâni (Moonlight – mai cunoscut ca Ion Roată) a căror lungă viaţă le-a oferit multă experienţă şi multă vrajă.

În varianta multiplayer, jocul ne oferă posibilitatea de a juca opt persoane în modul turnament sau deathmatch. Fiecare jucător va putea trimite mesaje aliaţilor, să îşi aleagă oponenţi pe măsură, să vadă punctajul total al fiecăruia.

Grafica jocului este 2D, relevând destul de bine detaliile, dar am văzut şi mai bună. Faptul că apare sângele pe pământ după ce un personaj este lovit, animaţia zburătoarelor este mulţumitoare,





clădirile explodează când sunt distruse, nu anulează proasta mişcare a oamenilor care alunecă, nu merg. Ce să mai vorbim de umbre.

Controlul lui Dănuţ este uşor făcut cu mouse-ul, dar imaginea se plimbă o dată cu el şi mai mult de vreo 5 metri în jurul lui nu vedem. Sunetul în schimb este mai bine făcut (probabil datorită replicilor haioase). Vocile feminine ale arcaşelor îţi fac ziua mai frumoasă chiar dacă duşmanii te nimicesc.

Asta a fost tot. Lăsaţi-mă să vă fac o invitaţie la stejarul din Borzeşti, să mai stăm de vorbă la o bucată de slăninuţă şi o ceapă zdrobită despre ultimele aventuri ale lui Dănuţ, să mai punem ţara la cale şi să vedem cum o scoatem la capăt cu duşmanii ăştia.

Sebah

GEN: RTS/RPG **PRODUCĂTOR:** Phantagram
DISTRIBUITOR: Gathering of Developers
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 400 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	12/20	Feeling:	13/20
Sunet:	14/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	18/30	Impresie:	06/10

NOTA 66 %



Trupele speciale, în versiunea de elită

Aş putea începe cu o polilogie despre evoluţia FPS-urilor în timp, de la *Doom* la *Quake* şi *Half-Life*. Aş putea să vă bat la cap cu schimbările ce s-au produs în acest domeniu o dată cu apariţia primului FPS tactic, *Delta Force*. Aş continua probabil cu o subtilă analiză asupra jocurilor ce au urmat, *Rainbow Six*, *Counter-Strike* şi *SWAT3*. Şi probabil aş mai adăuga nişte informaţii despre...

Elite Edition

Ok, să revenim însă la subiect. În momentul în care existau doar două FPS-uri tactice pe piaţă (respectiv *Delta Force* şi *Rainbow Six*), cei de la **Sierra** s-au gândit că ar fi bine să se implice şi ei în acest gen ce promitea un public foarte numeros. Şi aşa a apărut *SWAT3*...

Dacă mă chinui o clipă, îmi pot aduce aminte de primele două jocuri ale seriei. Sincer, primul *SWAT* m-a băgat în ceaţă complet. Nu ştiam ce trebuia să fac, nimeni nu îmi spunea, grafica era oribilă aşa că l-am lăsat baltă. Apoi a venit *SWAT 2*, din câte îmi aduc eu aminte, unul din primele jocuri ce aveau mai mult de un CD. Se încărca greu, extrem de greu, era la fel de haotic ca şi primul, dar arăta mult mai bine. Mă rog, nici partea a doua a seriei nu a prea prins pe calculatorul meu. Vă închipuiţi deci neîncrederea cu care am abordat *SWAT3*. Pe vremea aia eram complet înnebunit după *Rainbow Six*, iar *SWAT3* mi s-a părut o copie nereuşită.





Zilele trecute am primit însă la redacţie un pachet ce mi-a schimbat complet opinia despre seria celor de la **Sierra**... un pacheţel ce conţinea jocul *SWAT3: Elite Edition*.

Ce a dus însă la apariţia acestei expansiuni pentru *SWAT3*? În primul rând, jucătorii i-au asediat pe producători cu rugămintea de a introduce modul multiplayer în joc (nu înţeleg de ce acesta nu a fost introdus de la început...). Zis şi făcut. Pe lângă asta, jocul a fost drastic îmbunătăţit din mai toate punctele de vedere (grafică, AI, gameplay). Cei care nu au jucat *SWAT3* şi nu ştiu ce e ăla un FPS tactic (puţini câţi sunteţi) să fie atenţi. Într-un FPS clasic te găseşti mai întotdeauna în pielea unui singuratic, pierdut pe o lume străină şi pornit să salveze universul. FPS-ul tactic se apropie mult mai mult de realitate, punându-te la comanda unei întregi echipe, alături de care trebuie să duci la bun sfârşit diverse misiuni. FPS-ul tactic nu se bazează atât de mult pe capacitatea jucătorului de a reduce la tăcere cât mai mulţi inamici în cât mai puţin timp cât pe deciziile tactice pe care le iei. Să nu uităm că într-un astfel de joc trebuie să ai grijă nu numai de tine, ci şi de coechipierii tăi.

Misiunile din *SWAT3* te pun în controlul unei echipe de intervenţie SWAT dintr-o Americă ceva mai îndepărtată, principala ta sarcină fiind aceea de a rezolva situaţiile ce depăşesc forţele de ordine statale. Jocul nu îţi oferă un planning laborios ca acela din *Rainbow Six* dar această „scăpare" are şi avantajele sale. Deşi este clar că de acum înainte va trebui să conduci cu mânuţa ta echipele aflate în subordine de-a lungul jocului, este oarecum plăcut să intri direct în acţiune fără un plan prealabil, să simţi că toată reuşita acţiunii depinde de capacitatea ta de a reacţiona în timp real la toate pericolele întâlnite.

Schimbări?

Misiuniile din *SWAT3* sunt plăcute şi variate, cu interioare şi clădiri recreate cu acurateţe iar *Elite Edition*-ul adaugă 5 noi misiuni extrem de interesante. Ca şi grafică, jocul arată mult mai bine decât orice FPS tactic de pe piaţă. Grija cu care au fost create nivelele, texturile bine alese, arhitectura cu tentă urbană... totul dă un aer extrem de realist jocului.

Ştiţi cum sunt inamicii în majoritatea celorlalte FPS-uri... de-un singur fel: nervoşi, tot timpul cu arma în mână, slobozind glonţ după glonţ. Ei, în *SWAT3* situaţia se schimbă radical. Inamicii pot fi ameninţaţi (verbal sau trăgând câteva focuri de avertizare) şi, depinzând de psihicul inamicului, aceştia se vor preda spăşiţi sau vor continua să tragă cu şi mai mare înverşunare. E chiar comic să



GEN: FPS tactic **PRODUCĂTOR:** Sierra
DISTRIBUITOR: Havas Interactive
OFERTANT: Monosit Comimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: P II 300 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Multiplayer:	04/05
Gameplay:	22/30	Impresie:	07/10

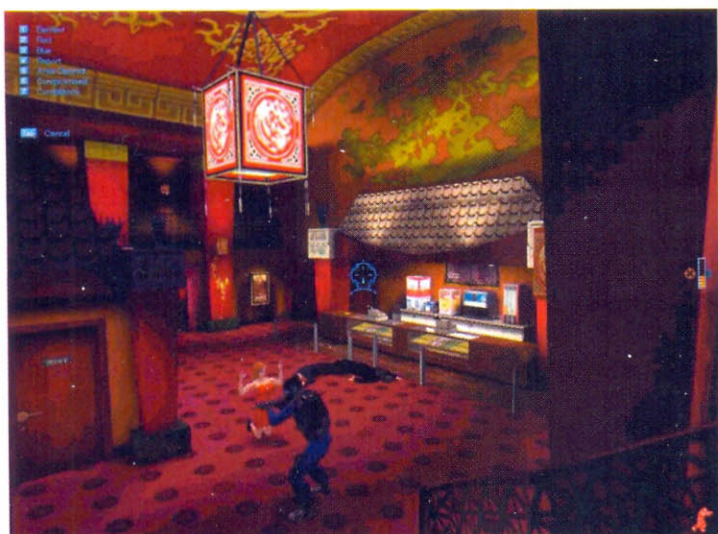
NOTA 80 %

auzi un dialog între membrii echipei de intervenție și teroriști de genul: „We know you are in there! Come out with your hands up!" „Only if you kill me first, you ********!" etc.

Cu siguranță însă, cea mai importantă adiție adusă de acest câștigător, dar o dată intrați în misiune ne-am dat seama că ceva nu merge. Astfel, unul dintre noi se chinuia să deschidă o ușă, altul arunca deja degajat grenadă după grenadă iar în momentul în care primul încerca să se retragă disperat din fața ușii, ceilalți doi



expansion pack este modul multiplayer. Există, desigur, clasicul mod deathmatch, dar farmecul jocului se trage din modul cooperative. Poți să pornești într-o misiune asistat de mai mulți prieteni sau jucători controlați de calculator. Diferit de cam tot ce am întâlnit până acum, modul co-op este unul în care comunicarea cu membrii echipei



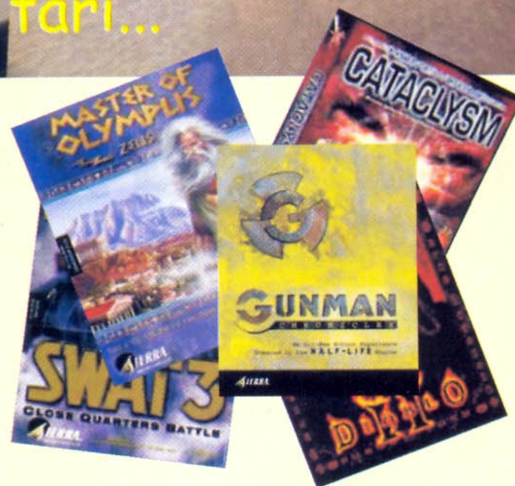
este estențială. Am jucat de exemplu cu câțiva amici o misiune co-op din *SWAT3*, așa de distracție... Ne-am dat noi seama până la urmă că trebuie să ne organizăm în echipe: unul care să deschidă ușa, unul care să arunce cu o grenadă pe ușă și doi care să intre în cameră și să curețe tot ce mișcă. Sună ca un plan de acțiune se buluceau spre el. Vă spun, modul co-op este excelent atâta timp cât ai o strategie foarte bine pusă la punct și poți comunica liber cu colegii tăi.

Deci...

Jocul este cu adevărat impresionant. Lăsând la o parte micile probleme ce mai apar, bate clar *Rainbow Six*-ul la orice categorie. Dacă vă plac FPS-urile tactice, acest joc este un „must have". În plus, *Elite Edition*-ul vine și cu un SDK tocmai bun pentru a creea noi mod-uri, o adiție bine venită la joc. Cei care au deja *SWAT3*-ul, pot downloada pe gratis expansion pack-ul de pe site-ul **Sierra**.

Mitza





... ale unor firme mari...



... la cel mai tare magazin de jocuri:

MONOSIT COMIMPEX

Bucuresti, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap 10..
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro





Jagged Alliance 2: Unfinished Bussiness

Stați așa că n-am terminat! (spuse SirTech)

Și iată că Arulco are nevoie încă o dată de ajutorul meu! Tocmai am primit un e-mail de la Enrico Chivaldori în care mă roagă să-mi mai pun încă o dată serviciile la dispoziția țării lui. Zgârcit cum e, tot 40000 de „para" mi-a vărsat în cont și de aici încolo: „Descurcă-te frate!". Pornind cu același laptop pe umăr, Beretta în teacă și cu o mulțime de experiență, cei de la **Sirtech**, bătând aceeași monedă, au încercat să ne cucerească încă o dată inimile. Să vedem dacă au și reușit!

Alandala

Primul lucru care m-a izbit plăcut a fost faptul că au rafinat procesul de creare a caracterului propriu (cel de la IMP – Institute for Mercenary Profile), astfel că n-a mai fost nevoie să trec prin furcile caudine ale întrebărilor fără de sfârșit de genul: „Bruzli'l bate pe Vandam?" Toate bune și frumoase, zece arme noi, câțiva mercenari mai serioși decât alții, și ce este cel mai frumos, nu mai ai nevoie de bani ca să-ți plătești oamenii: odată luați, ai tăi rămân până la sfârșitul campaniei. Din păcate, nu o să aveți la dispoziție prea multe ore de joacă, deoarece după vreo 30 de sectoare, jocul se cam termină. Există și un oraș în care există trei magazine și veți putea cumpăra, respectiv vinde arme și muniții, armuri și alte obiecte folositoare.

În sfârșit am avut și eu plăcerea să găsesc o pușcă sniper de calitate și anume Barret (aviz amatorilor de DF), și pot spune cu mâna pe inimă că face adevărate minuni! Ce n-am înțeles eu a fost faptul că nu mai poți antrena forțe de ordine în sectoarele locuite (oraș) și odată ce ai plecat nici că-ți prea vine să te întorci în oraș. Există două taste foarte importante în acest joc, și anume „Del" și „End" care sunt foarte utile din punct de vedere tactic, prima arătând cât de periculoase sunt



sectoarele din grila de pe hartă, iar cea de a doua fiind strâns legată de personajul selectat, adică modul în care va vedea el un anumit punct de pe hartă din cele trei poziții – în picioare, ghemuit și culcat.

Burst Fire (costs 11 AP)

Deși în prima parte *Jagged Alliance* oferea un balans foarte bine gândit între elementele de strategie și role-playing, acum, în *Unfinished Bussiness*, datorită poveștii (ești aruncat în Tracona, fără nici un fel de mijloace de comunicare cu lumea exterioară) pot spune că balanța înclină mai mult spre partea de luptă, sectoarele cucerite nemaioferind resurse pentru a susține o invazie. Toată povestea are un iz de filme de commando, dar nu strică deloc sentimentul pe care jocul îl oferă, mai ales acela în care tura îți este întreruptă de un inamic uitându-se, spre ghinionul tău, în direcția care nu trebuie!

Cât despre AI, numai bune! De la început vei remarca faptul că echipa ta este mult prea mică pentru masa de inamici care dă năvală pe tine la fiecare un sfert de oră. Nu vreau să spun că este imposibil, dar la început, având mercenari cu numele de Bubba, iar inamicii acționând ca niște adevărate trupe de elită, chiar și moartea unui singur om din echipa ta va duce spre inevitabilul „Restart Game". Dacă nici asta nu convinge pe nimeni, încercați să setați dificultatea pe modul „ironman" (adică maximum) și atunci să vezi luptă serioasă (am uitat să vă spun cumva că modul de salvare în timpul misiunii este inexistent când dificultatea este la maxim? – scuze !).

Din punct de vedere grafic, este folosit același engine, doar cu niște foarte mici modificări, producătorii ghidându-se probabil după zicala: „Dacă merge, de ce să-l schimbăm!". NU este nevoie de accelerator 3D, un lucru îmbucurător pentru cei care nu posedă sisteme foarte performante, deși, dacă ar fi cerut accelerare 3D nu văd ce bine ar fi făcut, sprite-uri 3D?

Oricât aș încerca, pe câte fețe aș întoarce titlul de față, el tot un expansion pack rămâne, așa că există două posibilități: celor cărora le-a plăcut *JA2* vor fi fericiți că băieții de la **Sirtech** le-au mai dat câteva ore de încântare strategică iar aceia care nu au avut loc în inimă pentru Jagged Alliance 2, această „afacere neterminată" nu-și va croi drum spre cordul lor în nici un caz dată fiind liniaritatea lui *JA2UB*.

K'shu

GEN: TBS **PRODUCĂTOR:** Sirtech
DISTRIBUITOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: P 233 MHz, 32 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	14/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Storyline:	03/05
Gameplay:	23/30	Impresie:	07/10

NOTA 77 %





Grand Prix Evolution

... şi uite aşa intrăm în mileniul vitezei.

Formula 1 este un sport care, în ultimii ani a început să aibă o priză fantastică la publicul român. Pentru mulţi însă, Formula 1 înseamnă doar ultimul deceniu, doar un Schumacher, doar un Hakkinen sau, de ce nu, Nigel Mansell. Istoria Formulei 1 este însă mult mai lungă, iar de-a lungul ei doar 7 piloţi au reuşit să câştige de trei ori titlul suprem (Senna, Prost, Lauda, Stewart, Brabham, Piquet şi Fangio). Brazilianul Nelson Piquet a fost eroul pistelor în 1981, 1983 şi 1987.

După ani şi ani de la retragerea sa din activitatea competiţională, Piquet aleargă din nou, dar de data aceasta aflându-se la „conducerea" joystick-ului unui computer şi pilotează nu bolizi Williams sau McLaren, ci navete spaţiale într-o cursă pe viaţă şi pe moarte.





Până la lună şi înapoi

Aş putea să jur că după introducerea fulminantă pe care v-am trântit-o eraţi convinşi că vă voi prezenta un nou simulator de Formula 1. Vă înşelaţi amarnic, singura legătură dintre Formula 1 şi acest joc este prezenţa numelui Nelson Piquet pe cutia jocului. *Grand Prix Evolution* este un joc arcade clasic, asemeni celor pe care le jucam la începutul anilor '90 (*Atari Pole* vă spune ceva?).

Pentru toţi cei care au jucat sau vor juca *Grand Prix Evolution*, acesta le va lăsa un gust acru-amărui de clonă *Wipeout*.

Dacă vă mai aduceţi aminte, acel joc conceput special pentru consolele PlayStation în urmă cu mai bine de patru ani. Venind din acele timpuri imemoriale, *Wipeout* continuă să arate mult mai bine, iar mai presus de toate să continue să fie preferat în faţa mult mai tânărului *Grand Prix Evolution*.





În *GPE* concurezi pe acelaşi tip de navetuţe introduse cu ani în urmă de *Wipeout*, pe circuite magnetice situate fie pe un Pământ post-apocaliptic fie pe nou-înfiinţata colonie de pe Lună. „Nu contează dacă nu câştigi, important e să participi" pare să fie reţeta de viaţă a acestui joc. Toţi participanţii vor primi la încheierea fiecărei curse un număr de credite (cu cât mai înaltă poziţia în clasament cu atât mai consistente) cu ajutorul cărora vor putea face mici ajustări bolizilor ce pot ajunge uşor până la 1000 km/h.

Sentimentul de arcade e omniprezent, sentimentul de viteză există şi el, cu toate acestea, nu pot spun că *Grand Prix Evolution* este un joc care să mă impresioneze. Îi lipseşte doza aceea de adrenalină pe care ar trebui să ţi-o stimuleze o întrecere la viteze supersonice. Pe lângă acestea, lipsa armelor cu care ne obişnuisem în *Wipeout* precum şi a soundtrack-ul viu şi agresiv din acelaşi joc mai sus menţionat, au dus la un deces prematur al *GPE* de pe hard-ul meu.

Grand Prix Evolution produs de **N-Side Software** se înscrie cu succes în categoria jocurilor de super-market, acelea pe care gospodinele din întreaga lume le aruncă indiferente între pungile de zarzavaturi, cu gândul să-i facă o bucurie puştiului ei care o aşteaptă acasă alături de un castron plin cu Nessquick.

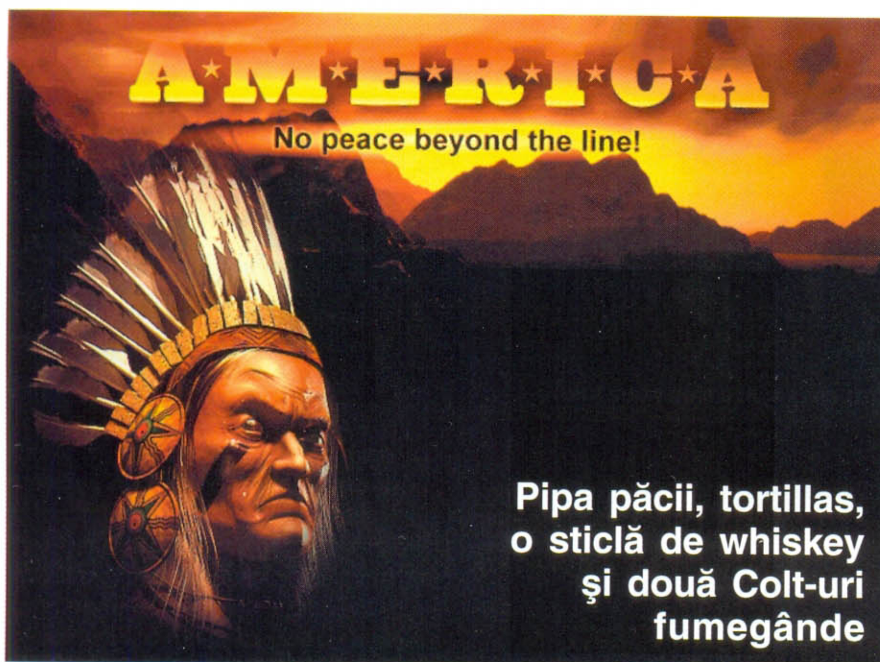
Claude

GEN: Arcade raing **PRODUCĂTOR:** N-Side Software
DISTRIBUITOR: Brightstar Entertainment
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P 233 MHz, 32 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	13/20	Feeling:	10/20
Sunet:	10/15	Storyline:	02/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	06/10

NOTA 62 %



Pipa păcii, tortillas, o sticlă de whiskey și două Colt-uri fumegânde

Decor apaș. Trei corturi, cinci bidoane de brifcor (+un Fruco, recolta 1987), un bizon 3D rumegând liniștit un mănunchi de cabluri de rețea. În centru, șase venerabili ai tribului stau în cerc și deapănă un multiplayer de *America*. La un moment dat, unul dintre ei se ridică, se apropie și începe să vorbească cu o voce liniștită:

De trei ori trei ori radical din o sută au trecut apele poluate ale Siretului prin localitatea Potlogari de când spaima albilor, Sitting Kshu, Mitza Corbul-ca-Zăpada, Sebah Scalp-Proaspăt, Claudiu Talpă-Lungă, Pepper Pană-de-Vulpe și subsemnatul Mike Ochi-de-vultur, mai ager decât crocodilul, băgau în răcori pe toți cei care aveau destul curaj să străbată Trecătoarea Rucăr-Bran. Acum însă, pașnice L&M-uri ridică fumul lor imaculat către zei. Barda războinică s-a îngropat în coșul de gunoi, sub maldărul de staniole și hârtii mototolite. Totuși, spiritul nostru războinic nu e complet adormit, ba chiar s-a trezit de-a binelea când a intrat pe veșnicele plaiuri ale redacției jocul *America – no peace beyond the line*. Dar să încep cu sfârșitul și să vă spun repovestirea mitului american.

Veșnica pomenire

Se făcea că americanii (prezenți în joc sub formă de texani, doar 19.99 USD. Pălăriile, puștile și accentul nu sunt incluse în preț) au cucerit... Indonezia. Asemeni unor autohtoni de-ai noștri, care poartă și ei pălării de texani, conduc mașini nervoase și practică pirande și puradei, texanii au dat iama pe mănoasele deșerturi pline de cactuși, cadavre și scaieți uscați și le-au cucerit prin puterea armelor, curajul bărbaților și viteza vehiculelor cu atelaj și coviltir. Ei, și iată cum lucrurile au evoluat rapid în sudul problematicelor State Unite ale Americii după războiul de secesiune. Jucătorul află însă toate acestea dintr-o retrospectivă profund bazată pe argumente și care ia forma unei povești spuse cam în doi peri de indivizi care, după sincera intenție a producătorilor, se presupune că sunt indieni, mexicani, criminali sau texani, toți fericiți să fi trăit o viață de peste cincizeci de primăveri, plină de evenimente. Fiecare misiune începe deci printr-un discurs lung și somnifer, o polilogie care, dacă stau să-l citez pe unul din venerabilii noștri povestitori, „e curat meșteșug de tâmpenie". În plus, producătorii, germani (ceea ce se cam vede și încă de la o poștă juma'), au folosit voci care se chinuie să pară veritabile (de exemplu, engleza stricată a mexicanilor sună de parcă o vorbește cineva care știe perfect engleză, dar a primit bani mulți ca să depună strădanii în direcția Ricky Martin). În fine, nu despre asta e vorba în America, așa că trecem mai departe.

Nu voi aborda jocul în mod tradițional, adică „Lume, lume! Stai să vezi grafică și sunet, gameplay și story ce n-a aprehendat Parisul", stil de care oricum mi s-a cam făcut silă. Important e că nouăzeci la sută din *America* este *Age of Empires II Conquerors*. Restul sunt artificii și modernizare. Sau mai bine-i zic western-izare.

Rasism pe din patru

Fiecare din cele patru rase (dar sincer, doar două: epiderme roșii și epiderme albe, dar cu tente spre negru din cauza lipsei apei și a săpunului) are unități, clădiri și chiar unele „resurse" CU TOTUL și CU TOTUL diferite. Totuși, toate cele patru „rase" sunt egale ca forță. Să le luăm pe rând.

Indienii: în permanentă comuniune cu natura, ziși Native-Americans în joc, pentru păstrarea atitudinii de „politically correct" sunt conduși de unu' Chief, trăiesc în teepee-uri, pun femeile la treabă (opiniile pe adresa redacției) pe câmpuri și prin păduri, unde conclucrează cu războinici (warriors), care se pricep să mânuiască măiastru... toporul, hârlețul și târnăcopul. Cu inamicul se ocupă unități care poartă nume obscure și pline de înțelesuri: Arrow Shooter, Medicine Man, Spear Fighter. Existența indienilor este simplă: femeile fac ferme din lemn, după care sapă și ară cât e misiunea de lungă, bărbații aduc lemne și aur, șeful


Fetelor, pașteți și voi ceva prin zonă până iau eu o bere...


Faimosul... cerc de căruțe de prin filme


Primarul Little Crow încearcă să rezolve problema locuințelor.


Coadă la tufiș: Gigi!!! Ieși o dată că și alții au nevoie!

stă cu mâinile în șold și cere MAI multe lemne (că, de, o să fie iarnă grea...), în timp ce hoarde întregi de arcași și sulițași se duc să fie împușcați de inamic.

Mexicanii: lucrurile stau tot așa, dar diferit: un Comandante, bărbat bine, cu mustață și bici, conduce un sătuc făcut din case albe, foarte detaliat desenate, pe care, dacă dai clic, obții sunete preluate de prin filme. Femeile fac ce fac și Pocahontas-urile indienilor, în timp ce muncitorii sapă și taie lemne, guacho călare sau pe jos au grijă de vaci (mare sursă de aur după ce minele au fost epuizate), caii umblă de colo colo și abia așteaptă să fie folosiți în luptă sau împachetați în formă de rudă la MĂCELARIE și tot așa. Mexicanii se bucură de clădiri precum Hacienda și Cantina, din care ies pistolari și guachos.

Coloniștii americani: povestea se cam repetă; rasa asta nu are nimic cu adevărat special, dar se bucură de prezența tunurilor, a cowboy-lor și a ranch-urilor.

Outlaws: cei mai intersanți sunt banditii. Ei sunt cei care au făcut ca toate cărările să aibă mare succes, folosind câte cinci-șase deodată. Asta pentru că principala lor sursă de hrană provine din distilerii. Este singura rasă exclusiv... vegetariană pe care am întâlnit-o în vreun joc. Extrem de eficienți, bandiții taie lemne, care apoi se folosesc la construcție și mâncare (foc pentru cazanele cu poșircă). Dacă se poate vorbi de umor în *America*, atunci aici se găsește: de exemplu, știe orice jucător de RTS-uri că, decât să cari resursele de la sursă la bază, mai bine aduci baza lângă sursă, pentru ca adunatul resurselor să fie mai rapid. Cu alte cuvinte, e bine să construiești un Warehouse aproape de pădure, să vină lemnu' jos cu viteză. Și bandiții noștri, fiind ei gospodari nevoie mare, construiesc hambare de lemn, pe care se sprijină un sicriu primitor. La fel, clădirea de bază este o super-bodegă de care atârnă doi spânzurați (ca să vadă tot banditu' ce puternici și frumoși sunt oamenii legii... și ce frumos se bălăbăne în vânt). De aici am dedus și faptul că bandiții au probleme cu sinusurile, pentru că, după trei ore de joc cu spânzurații legănându-se agale în vânt, nimeni nu a sesizat că miroase a stricat prin toată baza, care, apropo, e formată și din hoteluri și birturi, de unde ies unitățile de luptă: bărbierii și pocnitorii din bici (am făcut o grămadă de bărbieri, așa, ca la patru


Orașul ăsta e prea mic pentru amândoi.

selecții, și i-am trimis să-i... bărbierească pe americani de câteva căruțe cu coviltir). Și, pentru că aceste vehicule moderne tind să tot apară în articolul de față, trebuie să vă spun că sunt FOARTE importante: practic, nu există misiune în care să nu ai de-a face cu vajnicele atelaje, care sunt vitale doar pentru că știu să care arme de colo colo și să aducă aurul de la Gold Warehouse la Base.

Ce e rău în jocul ăsta e și mare și mult: acțiune plictisitoare, misiuni lungi, grafică rămasă de pe vremuri, cu alte cuvinte, *Age of Empires II* în Vestul Sălbatic, adică un *AOEII* în care populația poartă haine de piele și se poate plimba și prin codri. AI-ul nu dă nici o dovadă de existență. Ca de obicei în RTS-uri, nu am văzut nici un atac coordonat. Numai agitațiuni sporadice, adică o grămadă de bezmetici care aleargă precum apucații cu puștile/arcurile/sulițele/bicele în mâini și care, indiferent de opoziția întâlnită pe drum, își văd liniștit de obiective, chiar dacă mor toți. La fel se întâmplă și cu unitățile jucătorului, de care trebuie avută mai multă grijă decât de trei cofraje de ouă și două seturi de farfurii. Pentru exemplificare, vezi episodul în care trebuie duse douășpe' vaci dintr-un colț în altul al hărții, episod din care am dedus că inamicului îi place foarte mult biftecul și salata boeuf, pentru că afurisiții lui de cowboy nu mi-au lăsat o clipă juncanele în pace și m-am chinuit de mama focului să le duc cu bine la destinație (mai ales că aveau în permanență tendința să tragă pe dreapta și să treiere pajiștea). E bine, totuși, să nu uit acest episod, care oricum m-a făcut să privesc cu mult respect activitatea văcarilor nord-americani.

V-a plăcut *AOEII*? Atunci știți și ce fel de multiplayer are *America*: oricând puteți relua unul din acele pașnice bătălii între indieni și cowboy care mai deranjau din când în când liniștea copilăriei, dar în LAN, nu pe covor.


Acum e spațiu berechet.

Încă vă mai plac western-urile? **Data Becker** v-a înțeles și a făcut *America: no peace beyond the line.* A garnisit-o bine cu tot ce vă trebuie (inclusiv o găleată de stupizenii) și i-a dat drumul pe piață. Știți ce aveți de făcut...

Mike

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Data Becker
DISTRIBUITOR: Data Becker
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P III 500 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	15/20	Feeling:	10/20
Sunet:	10/15	Storyline:	02/05
Gameplay:	25/30	Impresie:	06/10

NOTA 68 %



colin|mcrae|rally|2.0

Pe şosea venea o roată!... de Caşcaval?

Nu! Nu dom'le! Nici măcar de Ghinea. Nu! O roată simplă, de 235 pe 15, cu profil pentru asfalt umed, cu o jantă din aliaj uşor cu trei spiţe, prin care se întrezărea discul instalaţiei de frână, discuri ventilate, nu orice fel. Etrierul era vopsit cu roşu, iar plăcuţele ceramice îmbrăţişau ferm discul (sper că v-am dat gata cu detaliile tehnice, cu toate că nu ştiu dacă tot ce-am zis pe aici există. Da' sună bine, nu?). Şi lângă roata noastră ce credeţi că mai venea? Încă trei la fel! Şi o tablăraie vopsită în toate culorile, cu motor, cu... Măi să fie! Da' asta-i maşină de raliu! Dacă mă uit bine e Ford Focus. A! Coline, ce mai faci, măi? Cum? Te-au pus ăştia de la **Codemasters** să-i ajuţi la un nou simulator? *Colin McRae Rally 2* îi zice? Promit că o să-l joc şi eu. Hai că te las, că văd că vine din spate unu cu un Peugeot, şi nu vreau să pierzi din cauza mea.

Three, two, one, go!

Şi-uite aşa am auzit eu despre simulatorul ăsta nou, de la prietenul meu, pilotul internaţional, campionul Colin McRae, pe care de când eram noi mici şi trăgeam cu cornete cu ac în vârf, îl strigam Călin Răul. Acuma, dacă ai lui au fugit în Scoţia, musai să îşi schimbe omul numele, să sune mai britanic. Da' noi tot prieteni am rămas.

Acuma hai să ne ocupăm puţintel şi de producţia respectivă, nu de alta, dar chiar merită. După primul titlu al seriei, după *Rally Masters*, acum că apare şi *V-Rally 2*, ce s-au gândit băieţii de la **Codemasters**? Hai să ieşim şi noi cu un *Colin McRae Rally 2*, să le luăm mustaţa la ăştia. Zis şi făcut. Şi uite aşa ne-am căpătuit noi cu încă un simulator de raliu, binevenit, şi totodată bine realizat.

Să analizăm puţin aspectele de bază ale jocului, după care ne vom afunda în comparaţii şi disecţii ale elementelor mai subtile (aveţi halate albe?). În primul rând: treisprezece maşini, opt locaţii, trei suprafeţe (noroi, chetriş şî asfalt), split-screen pentru doi piloţi, peste 90 de drumeaguri şi piste reale, un engine recladit de la bază, cu pretenţii mult mai ridicate, dar şi cu o calitate sporită a aspectului, şi multe altele.

Real (fără TV) or not?

Să ne legăm oare de realismul titlului în cauză, mai exact de modul de mişcare a maşinii? Din moment ce nu am putut trăi o asemenea experienţă în realitate, nu pot să vă spun o părere hai să-i spunem profesionistă, bazată pe o comparaţie. Tot ce pot să spun este că mie mi se pare destul de realist. Ceea ce m-a deranjat puţin, dar am putut să trec peste acest inconvenient, a fost faptul că diferenţele dintre cele trei suprafeţe ale drumului, erau foarte mici şi se simţeau doar la



viraje. Normal ar fi fost să se simtă şi la frânare şi la accelerare, dar mă rog.

În schimb, din punct de vedere al damage-ului, nimic de reproşat. Geamuri sparte, spoilere crăpate care stau să ca-









dă, table contorsionate, stopuri sfărâmate, aripi sau capote fâlfâind inerte. Spectaculos ce-i drept, dar oricât te-ai chinui, nu reușești să faci mașina să se strice de tot. De mers, tot va merge. Rău de tot, dar va merge. Rezistente, ce să mai zic!

Codrule, codruțule...

În ceea ce privește aspectul grafic, cel mai mult deranjează pupila, sau mai bine spus retina,



cristalinul, irisul (puteam să mă fac medic!) și nu scărița cu ciocănel și balustrăduță (că ăstea-s sunetele), pădurea care mărginește șoselele pe care o să alergăm ca nebunii. De ce? Pentru că la margine avem vreo doi-trei copăcei, după care, pădurea este ca un zid, băi Baiazid. Adică intri printre primii copaci, că te lasă, da' după aia bum, perete curat, de-ți rupi bolidul. Chiar și cel mai mic arbust face ravagii la ansamblu față, fără să-i cadă nici o frunzuliță. Puterea naturii, deh!

Sunetele sunt realizate profesionist, în sensul că pe lângă zgomotul extrem de plăcut al motoarelor, impactul mașinii cu diferite obiecte se va face auzit în funcție de viteză și de respectivul obiect.

Adăugând și un suport pentru multiplayer care oferă posibilitatea unor curse amicale între cel mult opt piloți virtuali, cred că avem rețeta unui simulator de succes. Și dacă încă nu am reușit să vă conving de acest lucru, o să vă mai spun că, pe lângă rally-ul obișnuit, mai putem concura în modul arcade, în care vom lua startul alături de alte mașini cu care putem intra în coliziuni extrem de spectaculoase, sau chiar în modul challenge, cel care presupune rularea pe piste paralele a doi competitori.

Dintre toate, cel mai atractiv se poate dovedi modul arcade, deoarece nivelele de îndemânare ale adversarilor pot fi setate în funcție de abilitatea fiecăruia. Ce va rezulta? O cursă (sau o înșiruire de curse) care te pot ține cu sufletul la gură, în care fiecare greșeală poate conta, în care fiecare element (chiar și cele din afara jocului) se poate constitui într-un factor decisiv pentru rezultatul cursei. Exemplul cel mai edificator, colegul meu Mitza, de care n-am putut scăpa nicicum:





„Vezi copacul! Vine curba aia tare! Aici ieși de pe drum! Ți-am spus eu! Eu mă descurcam mai bine! Iarăși se răstoarnă!" Cum era de așteptat, nervii mai cedau și câteodată previziunile sale se mai și adevereau, motiv pentru care lupta cu adversarii devenea din ce în ce mai aspră.



Și dacă a venit vorba despre adversarii direcți, să discutăm trei boabe și despre AI, a cărui primă caracteristică este dârzenia. Bătăioși nevoie mare, ceilalți competitori vor face tot ce le stă în putință pentru a rămâne înaintea ta. Cu toate acestea, putem observa ușoarele urme ale unui stil de conducere preventiv, mai ales când vine vorba despre viraje. Deși acestea pot fi abordate și cu accelerația la tăblia mesei, băieții vor frâna destul de apăsat pentru a se înscrie în curbă într-un mod destul de precaut.

Am mai putea sta de vorbă pe marginea acestui titlu, dar vă las și pe voi să aflați singuri câte ceva despre el. Nu de alta, dar mă duc să mai trag un arcade, că tare mi-a plăcut.

Dr. Pepper

GEN: Simulator raliu **PRODUCĂTOR:** Codemasters
DISTRIBUITOR: Codemasters
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P II 450 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	16/20
Sunet:	11/15	Multiplayer:	04/05
Gameplay:	22/30	Impresie:	08/10

NOTA 78 %

Riven: The Sequel To Myst



Continuarea unei legende

Cei dintre voi care au jucat *Myst* la vremea lui își amintesc probabil de un joc care le-a lăsat o impresie plăcută. Un quest bine realizat, care reușea foarte bine să schimbe imaginea lumilor violente ce se găseau prin jocuri la vremea respectivă. Era un joc inteligent, ce îți permitea să descoperi valențe ascunse ale propriului intelect. Am să vă vorbesc astăzi despre continuarea acestuia. *The Sequel To Myst* nu este un joc apărut ieri sau acum o lună, două. A trecut ceva timp de la apariția lui, însă impresia mea este că nu putem să trecem peste el fără să-l pomenim în paginile revistei. De ce? Pentru că face o figură aparte și în cadrul jocurilor care apar astăzi. Este drept că engine-ul nu se ridică la nivelul unor aventuri cu grafică 3D, ci pare mai mult o „succesiune de poze", dar au reușit să realizeze, printr-o tehnică mai prăfuită, o lume care parcă se află la granița virtualului cu realul.

Lumea ce va fi să fi fost

Veți fi surprinși de îndemânarea cu care s-a reușit crearea unei lumi fantastice, întinsă pe câteva insulițe, într-un decor mai mult sau mai puțin suprarealist. Îmi este foarte dificil să-l situez cumva în timp. Jocul se desfășoară pe câteva insulițe, cinci la număr (pentru fiecare insulă va trebui să folosim unul din cele cinci CD-uri ale jocului). Fiecare dintre ele are ceva special. Într-una din insule găsim o cameră susținută de coloane aurite, în stilul Egiptului antic, ornamentate cu tot felul de simboluri precreștine (ce ascund, surprinzător, un fel de picturi pe sticlă în stilul icoanelor – evident, simboluri creștine) și cu pereții plini de scrieri într-una dintre limbile arabe. Cel puțin asta e bănuiala mea.

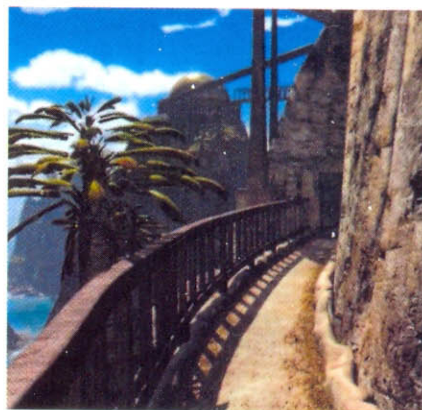
În următoarea avem surpriza unui decor industrial, în care fierul și construcțiile metalice sunt în mare vogă, iar mecanismele par proiectate de inginerii din zilele noastre. Toate mașinile par a funcționa însă pe un principiu de la începuturile industrializării – forța aburului.

Altă insulă vine parcă din îndelungatele epoci când jungla era bântuită de „mâncători de oameni". Un uriaș totem păzește această mirifică pădure în care sequoia sunt cioplîți în formă de tunele, lăsând astfel loc potecilor. Zeitatea respectivă ascunde de fapt un lift, care ne duce într-o zonă altfel inaccesibilă a insulei. Într-un alt decor descoperim un oraș suspendat, costruit pe marginile unui crater vulcanic. Casele, cu forme rotunde, vin parcă dintr-un film SF. Construite în jurul lacului, ce s-a format la baza craterului, sunt legate prin podețe de lemn, pe mai multe niveluri. Tot aici găsim și un submarin pe care putem să-l „invităm" la o mică plimbare (lucru care ne face mult mai accesibile diferitele locații din cadrul insulei).

Și cum oraș fără o instituție de învățământ nu s-a mai văzut, iată că submarinul ne conduce la școală. Este unul dintre locurile pe care nu trebuie să le ratăm pentru că aici învățăm să numărăm în sistemul „lor" (nu strică deloc pentru rezolvarea puzzle-ului).

Ce este iarăși curios într-o școală, care arată destul de modern pentru o lume medievală, este un fel de colivie cu manivelă, care se dovedește a fi un fel de proiector din lumea de mâine, pentru că la învârtirea manivelei o hologramă va apărea și, într-o păsărească de neînțeles, ne va da câteva informații esențiale, fără îndoială.

O altă insulă conține ceva ce ar face CIA să moară de invidie: un fel de dispozitiv care produce mici cutremure asupra insulițelor, determinând apa de pe acestea să ia forma unor animale.

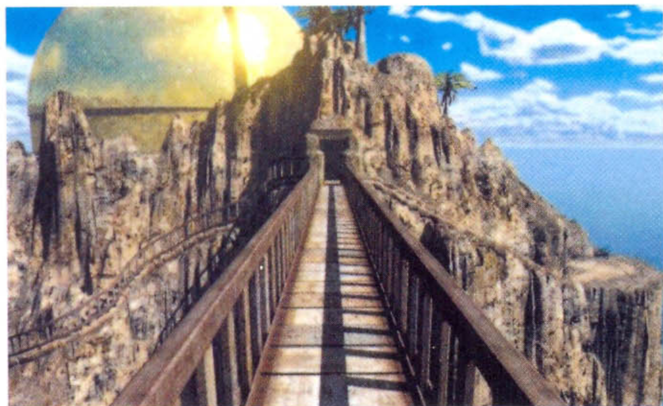


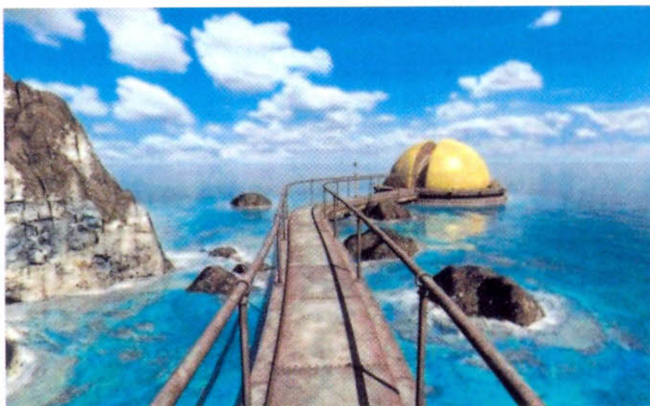
Ce să mai spun despre numeroasele peșteri, cavități, labirinte, camere ascunse, dispozitive secrete, care te fac să te gândești că subteranele Parisului sau misterele templierilor sunt un fel de integrame pentru începători.

Toate acestea și altele pe care nu aș









avea loc să le trec aici m-au făcut foarte curios în ceea ce privește jocul. Decorul, modul în care au pus în comun diferite aspecte ale culturii și civilizației umane de până acum, luate fragmentat din perioade separate, sunt asamblate într-un mod foarte reușit și, oricât de imposibil ar părea, credibil.

Este ca și cum lumea ar fi suferit un cataclism imens, iar singurii supraviețuitori s-au adunat pe aceste insule și, din ceea ce știa fiecare, au recreat lumea. Astfel au reușit să pună una lângă alta antichitatea cu ultimile revoluții industriale, totemuri păgâne cu creștinismul, băncile de lemn ale școlii și tabla, pe care se scrie cu creta, cu proiectoare holografice.

Povestea

Pentru un astfel de decor, creatorii au trebuit să găsească și o poveste pe măsură. De fapt, *Riven – The Sequel To Myst*, precum spune și titlul, nu este altceva decât continuarea, și în poveste, a lui *Myst*. Fiica lui Atrus, Catherine, este răpită și întemnițată de Gehn. Atrus îți dă misiunea de a o elibera pe și de a-l prinde pe „cel rău". În greaua-ți misiune nu te trimite cu mâinile goale, ci cu o carte care conține instrucțiuni despre cum poți să-l prinzi.

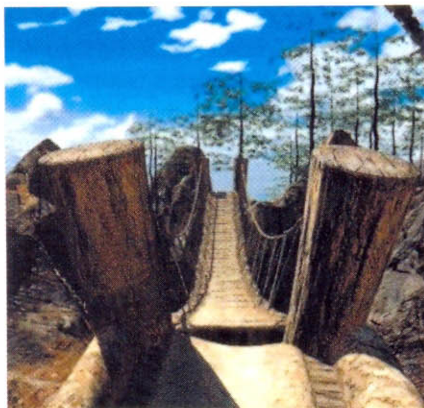
În momentul în care ajungi în imperiul lui Gehn, te trezești întemnițat. Se pare că insula nu este prea fericită de oaspeți. Unul dintre băștinași te eliberează, ucigând garda, dar la proces rămâi fără cartea cu care ai aterizat aici. Te trezești astfel pe un teren total necunoscut, fără nici un fel de ajutor, dar cu o mulțime de întrebări și de necunoscute.

În jocul acesta nu există violență, nu există împușcături, bătăi de orice fel. Nu există nici conversație cu băștinașii, care par prea speriați de ce se întâmplă. Am încercat să bat la ușa unei case suspendate și, după lungi ezitări, o fată înspăimântată a deschis o ferestruică, după care a închis-o îngrozită (probabil arătam nedormit sau flămând, ori prea urât pentru ei). O imagine haioasă este când zăresc un copil jucându-se, iar mamă-sa vine repede și îl duce în casă. Morala: copii, nu e bine să stați pe afară când mă plimb eu prin oraș. Singurele conversații pe care le vei purta vor fi în filmulețele bine realizate. Vor fi un semn că ești pe drumul cel bun, mai ales că lămuresc unele aspecte, dar sunt și începutul unor noi provocări.

Grijă mare!

Aveți grijă să mai salvați jocul din când în când, pentru că s-ar putea să aveți surpriza unui final precipitat și să rămâneți închis în temniță, fără să mai apucați să ajungeți la „happy end".

Trebuie să acordați mare atenție detaliilor. Orice amănunt poate deveni semnificativ într-un puzzle mai târziu. Să nu



scăpați micile sfere fixate pe pereți, în apă sau ascunse în vegetație, căci devin foarte importante mai târziu. De asemenea, cărțile, jurnalul (până la urmă intri în posesia lui), conțin date foarte importante.

Sistemul de numărare pe care îl înveți la școală este strict necesar. Deplasarea de la o insulă la alta se poate face fără probleme, deci dacă ați ratat ceva, în mod sigur o să vă întoarceți, căci de, e destul de greu și îți storci creierii de îi usuci, până îți dai seama care-i rezolvarea, cu ce se mănâncă imaginea respectivă, sunetul respectiv, unde ai mai văzut așa ceva. Ce pot să vă zic este că în cele din urmă te prinde, și chiar dacă doar pe la sfârșit se mai lămuresc lucrurile, o dată ce ai început, nu prea îți vine să renunți. Deci, Catherine poate să fie fericită pentru că Făt-Frumos este pe drum.

Indicații regizorale

Grafica jocului este foarte bună. Imaginile sunt excelente, iar filmele ai impresia că sunt realizate direct pe platourile de la Hollywood. Scena cu trenul suspendat ce coboară amețitor de la o insulă la alta te face să te simți ca într-un roller-coaster din Disney Land. Totuși, am observat o rezoluție mai proastă la filme față de imaginile din joc. Deplasarea se face cu ajutorul cursorului. Ca să te deplasezi înainte, trebuie să dai un clic pe mijlocul ecranului, iar ca să te întorci într-o parte trebuie să poziționezi cursorul pe partea respectivă.

Interacțiunea cu obiectele se face la fel, un clic pe ele fiind de ajuns pentru a le activa. Sunetul este și mai bine realizat, ceea ce vezi pe ecran fiind foarte bine pus în concordanță cu zgomotele, sunetele etc.

Mulți s-ar putea să găsească enervant felul în care te miști, este o perspectivă first-person în care te plimbi dintr-o imagine în alta, dar jocul reușește să creeze o atmosferă mult mai realistă decât altele cu engine-ul mai puternic.

În concluzie, aș recomanda *Riven* celor care caută mai mult o provocare a intelectului, decât o acțiune sângeroasă, pasionaților de rebusuri sau puzzle, celor care au o plăcere mai mare în descoperirea enigmelor decât în luptele cu tauri.

Sebah

GEN: Quest **PRODUCĂTOR:** Cyan
DISTRIBUITOR: Red Orb Entertainment
OFERTANT: Monosit Comimpex tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: P 120 MHz, 32 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	17/20
Sunet:	14/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	08/10

NOTA 81 %

Championship Manager 00/01

Pe urmele campionilor...

Au trecut deja ani buni de când primul joc al seriei *Championship Manager* a cucerit mapamondul și implicit inimile aproape întregii comunități de suporteri ai fotbalului. Încet dar sigur, acest joc a penetrat granițele românești ajungând pe calculatoarele multor tineri din țara noastră. Fiind un joc deosebit de complex, ce necesită foarte multă răbdare, atenție și un dram de noroc, m-am decis să pun pe hârtie câteva mici sfaturi pentru toți aceia care încearcă jocul pentru prima dată și în special pentru aceia care se decid pentru o provocare mai dură preluând echipe din diviziile cele mai de jos.

Generalități

În primul rând trebuie să fiți conștienți că primul sezon este, de obicei, de acomodare, timp de care poți profita pentru a-ți cunoaște echipa, pentru a o întări și pentru a putea pune la cale un plan de bătaie (un plan pentru cucerirea titlului sau pentru promovare în sezonul următor). Nimeni nu spune că nu poți câștiga campionatul chiar din primul sezon, dacă ai reușit acest lucru, felicitări, dar e bine să aștepți măcar un sezon, deoarece (mai ales în cazul promovărilor) anul următor competiția va fi mult mai dură, iar cei nepregătiți vor claca lamentabil. Pentru a construi o echipă redutabilă, cu ajutorul căreia să te acoperi de glorie, trebuie să iei fiecare aspect în parte și să-l tratezi cu mare atenție (mai puțin poate, culmea, antrenamentele).



Veşnicele indicații ale administrației

Consiliul de conducere (Board)

În primul și în primul rând, pentru a te asigura că locul tău pe banca de antrenor este sigur și nu există pericolul unei „demisii forțate", trebuie să ai grijă ca domnii din consiliul de conducere al clubului să fie mulțumiți. Acest lucru se poate realiza în principiu destul de ușor. Să nu vinzi niciodată un jucător pe care aceștia îl consideră indispensabil clubului, chiar dacă tu nu îl consideri suficient de bun să joace în echipă (caz în care îngroapă-l în rezervă și lasă-l acolo până uită conducerea de el). În cazul în care consiliul administrativ îți recomandă un anumit jucător, încearcă, în limita posibilului să cumperi/împrumuți acel jucător. De asemeni, conducerea va aprecia foarte mult dacă reușești să întreții relații amicale cu suporterii echipei... NU trebuie uitat că, totuși, cel mai mare impact asupra bunăvoinței patronilor clubului îl are, însă, realizarea sau nerealizarea obiectivelor propuse pentru acel sezon. De foarte multe ori, optimismul declarațiilor față de presă are un impact pozitiv atât asupra fanilor cât și a conducerii. (Când presa te va întreba dacă crezi că echipa ta va avea forța să mențină ritmul și să câștige campionatul, un răspuns afirmativ va arunca în extaz atât suporterii cât și administrația clubului). Pentru acei dintre voi, mai nerăbdători, vă sfătuiesc să nu insistați cu cererile de mărire a capacității stadionului sau a calității serviciilor de antrenamente pentru juniori, deoarece, oricum, conducerea o va face atunci când o consideră necesar.

Staff-ul (membrele ajutătoare)

De vreme ce antrenorii, cercetașii și medicul echipei vor fi cu siguranță de o calitate îndoielnică, e cazul să pui mâna pe dosare și să le cauți înlocuitori. Cum banii sunt puțini la început (sau deloc) e mai bine să-i păstrezi pentru jucători și de aceea caută membrii ai echipei tehnice printre șomeri. Unii vor veni, alții nu... trebuie continuat până ai minim 3 antrenori acceptabili pentru nivelul la care joci și până ocupi toate posturile libere la scouți. Un medic bun este absolut indispensabil, de el depinzând viteza cu care jucătorii accidentați se reintegrează în echipă.

La rândul său, staff-ul tehnic este caracterizat prin diverse atribute, înțelegerea acestora ajutându-te să faci cea mai înțeleaptă alegere. Pentru scouți e suficient să aibă „judging players ability" și „judging players potential" cât mai mare, în timp ce pentru medic e important să aibă „physiotherapy" bun. Antrenorii, în schimb, trebuie să aibă cam toate caracterstiicile la nivele cât mai înalte cu un plus de prioritate pentru „coaching field players", „coaching goalkeepers", „motivating" și „tactical knowledge". În plus, antrenorii au stilul de antrenamente împărțit pe trei categorii, astfel: fitness (cei mai slabi), general (de nivel mediu) și technique (cei mai buni). De fiecare dată când angajezi un tehnician nou, oferă-i contracte pe perioade cât mai lungi. În felul acesta, în cazul în care va fi curtat de un club mai bun (ceea ce o să se întâmple cu siguranță atâta timp cât o să

joci în divizii inferioare), vei primi despăgubiri mai mari (ceea ce constituie o sursă frumușică de venituri).

Antrenamentele

După cum spuneam mai devreme, antrenamentele constituie elementul tratat cel mai fugar în acest joc. Unii dintre voi își vor introduce nasul și pe acolo, nimic rău în asta, atâta tot că nu este absolut necesar. Cu antrenori buni și multe meciuri, jucătorii tăi se vor dezvolta rapid și foarte bine chiar și pe un „general training" de intensitate medie. Doctrina antrenamentelor este simplă. Urmărești evoluția jucătorilor, iar dacă atributele acestora sunt pe verde, totul e OK, dacă au trecut pe roșu, iar jucătorul nu este accidentat, atunci trece-l pe lista de transferuri.

Un plus de atenție va trebui acordat jucătorilor tineri, cei sub 20 de ani. Aceștia, în urma antrenamentelor și a meciurilor, pot avea salturi valorice extraordinare de care trebuie să profitați. Niciodată nu trebuie să neglijați potențialul acestor jucători, nu știi niciodată când va răsări o stea.

Pregătirea echipei

Iată că am ajuns la una dintre cele mai spinoase probleme, aceea a pregătirii echipei și tacticii pentru meciul/meciurile ce urmează. La început va trebui să-ți adaptezi tactica la jucătorii pe care îi ai și pentru scopul propus pentru acel sezon. În timp însă vei reuși, cu certitudine să-ți aduci jucătorii necesari pentru tactica pe care vrei tu să o folosești. Cum, în acest moment, încă nu îți cunoști jucătorii și capacitatea lor, va trebui să ai încredere în statisticile pe care ți le pune la dispoziție jocul. În timp, odată ce fiecare va avea la activ un anumit număr de meciuri, vei constata câteodată că jucători cu caracteristici slabe pot fi mult mai eficienți decât alții care pe hârtie, cel puțin, arată a fi mult mai buni. Acest lucru se datorează faptului că toți jucătorii au caracteristici ascunse, care nu pot fi „văzute" decât de antrenori și scouți. Tocmai de aceea, de fiecare dată când dorești să achiziționezi un jucător nou, bagă-l mai întâi sub lupa scouților. În același mod,



Raport detaliat al unui antrenor.

periodic, pune-ți antrenorii să-ți facă rapoarte despre jucătorii tăi.

În mod cert, imediat ce ai preluat o echipă, unul din primele lucruri pe care le vei face va fi acela de a cerceta jucătorii pe care îi ai, pentru a decide pe care-i vei păstra și pe care nu. După care urmează automat faza de căutare a unor înlocuitori acceptabili, dacă se poate mult mai buni, pentru jucătorii puși pe lista neagră. Echipa este împărțită în două: echipa mare și echipa de rezerve cu un maxim de 50 de jucători cu drept de joc. În echipa mare vor activa, bineînțeles, jucătorii pe care îi consideri demni de această onoare, în timp ce echipa de rezerve este foarte indicat să o folosești pe post de pepinieră (echipă de juniori). Toți jucătorii până în 20 de ani, care nu au calitățile necesare pentru a juca deja pentru echipa mare păstrează-i în echipa de rezerve și urmărește-le evoluția cu atenție. Pentru echipa de rezerve obișnuiam să pun toți jucătorii pe lista de împrumuturi de vreme ce meciuri în cadrul campionatului, chiar dacă la echipe inferioare, au un impact mult mai mare asupra dezvoltării jucătorilor decât un meci între echipe de rezerve. Cum alegem însă echipa? Mai târziu, după ce ajungi să-ți cunoști jucătorii foarte bine, nu va mai fi o problemă, însă pentru moment va trebui să stați și să studiați cu atenție cam ce spun dosarele despre jucătorii echipei. Pentru a vă fi un pic mai ușor să luați deciziile vă voi prezenta mai jos câteva lucruri asupra cărora trebuie să vă concentrați atunci când încercați să alegeți un jucător pentru un anumit post. De obicei, cu cât un jucător are mai multe calități care tind spre maximum, adică 20, cu atât este mai bun, însă mai jos vi le voi prezenta doar pe cele mai importante pentru fiecare post din echipă.

Portarii (GK)

Orice fotbalist pe care-l veți întreba vă spune același lucru... Când ai în spate un portar de încredere parcă prinzi aripi pe teren. Alegerea unui portar bun nu poate fi dificilă uneori... Printre calitățile de bază ale acestuia se numără:

GOALKEEPING – calitatea cea mai importantă a unui portar, abilitatea de a nu lăsa mingea să treacă de el;

ANTICIPATION – deosebit de utilă portarului pentru a putea interveni la centrări;

POSITIONING – pentru ca portarul să fie întotdeauna acolo unde trebuie;

REFLEXES – ce e un portar fără reflexe bune?

BRAVERY – pentru a putea interveni fără frică la mingile periculoase;

JUMPING – pentru a putea prinde baloanele înalte;

AGILITY – pentru a prinde mingile alea imposibile trimise la vinclu.



Fundașii centrali (DC)

... sau stâlpii apărării sunt cei de pieptul cărora trebuie să se izbească și să se înece aproape orice atac advers. De aceea, alegerea unor fundași centrali este o treabă extrem de delicată, cu atât mai mult cu cât nu este indicat să fie schimbați în timpul meciului decât în situații extreme (oboseală excesivă, accidentări sau un meci teribil de slab). Calitățile unui bun fundaș central sunt următoarele:

TACKLING – pentru a deposeda atacanții adverși;

STAMINA – pentru a putea rezista un meci întreg;

STRENGTH – ca să poată rezista atacurilor adverse;

POSITIONING – pentru a fi exact acolo unde este nevoie de ei;

MARKING – pentru a putea împiedica adversarul să joace mingea;

JUMPING – foarte utilă pentru a respinge centrările;

HEADING – colaborată cu jumping pentru respingerea centrărilor și pot aduce chair goluri la fazele fixe (cornere,



Fundaș central cu ten latin.

lovituri libere);

DETERMINATION – pentru a rezista psihic tensiunilor unui meci și pentru a fi capabil să joace la capacitate maximă;

BRAVERY – pentru a nu se lăsa impresionați de tertipurile atacanților;

ANTICIPATION – pentru a putea realiza intercepții.

Fundașii laterali (DL/DR)

Sunt piese deosebit de importante în angrenajul echipei, deoarece pe lângă faptul că asigură defensiva, vor participa adeseori și la construcția fazelor ofensive. Tocmai de aceea ei trebuie să fie mai agili, mai rapizi și mai tehnici decât fundașii centrali. Nu strică dacă sunt și capabili să înscrie din când în când.

TACKLING – pentru a putea deposeda atacanții adverși;

STAMINA – Pentru a putea alerga tot meciul din apărare în atac și invers;

PACE – pentru a putea să reziste ritmului infernal la rolului lor și pentru a-și depăși adversarii;



O aripă grecească.

MARKING – pentru a împiedica adversarul să joace mingea;

POSITIONING – pentru a fi întotdeauna acolo unde e nevoie de ei;

CROSSING – pentru a trimite centrări precise către atacanți;

DETERMINATION – pentru a avea tăria psihică să „are" terenul dintr-o parte în alta;

ACCELERATION – pentru o „zbughi" pe contra-atac.

Mijlocașii defensivi (DMR/DMC/DML)

„Cine nu are mijlocași defensivi să și-i cumpere" este un proverb cât se poate de adevărat pentru lumea fotbalului. Mijlocașul defensiv are misiunea de a omorî încă din fașă orice acțiunea ofensivă a adversarilor. Situat în fața liniei defensive are poate cel mai ingrat rol, alergând aproape pe tot terenul pentru a ajuta atât defensiva cât și ofensiva. De obicei, mai ales în viața reală, aceștia sunt în același timp formidabili executanți ai loviturilor libere, iar șuturile lor de la distanță sunt de temut.



Un libero, tânără speranță.

WORKRATE – trebuie să fie foarte activ alergând mereu acolo unde ofensiva adversa tinde să devină periculoasă;

TEAMWORK – trebuie să colaboreze cu coechipierii lui și să-i ajute mereu;

TACKLING – pentru a deposeda adversarii;

STAMINA – pentru a rezista fizic pe durata meciului;

POSITIONING – pentru a se afla mereu acolo unde e nevoie de el;

PASSING – de vreme ce majoritatea acțiunilor ofensive vor porni de la el trebuie să fie și un bun pasator;

PACE – pentru a putea ține pasul cu adversarul sau coechipierii;

MARKING – pentru a împiedica adversarul să joace mingea;

DETERMINATION – pentru a rezista psihic tensiunii meciului;

DECISION – focar al acțiunilor ofensive ca și a fazei defensive trebuie să fie capabil să ia decizii prețioase;

ANTICIPATION – pentru a putea efectua intercepții;

AGILITY – pentru a se putea deplasa rapid.

Mijlocașii (MR/MC/ML)

De vreme ce ei sunt motorul echipei, calitățile pe care trebuie să le dețină sunt multiple. Trebuie să joace atât faza defensivă cât și faza ofensivă, trebuie să fie extrem de creativi și, nu în ultimul rând, trebuie să fie capabili să joace aproape în orice poziție. Cele mai multe vedete se nasc aici, la mijlocul terenului. Mijlocașii trebuie să fie de asemenea buni marcatori și servanți pentru vârfuri.

WORKRATE – trebuie să alerge aproape constant, când în apărare, când în atac;

TECHNIQUE – probabil că sunt de departe cei mai tehnici componenți ai unei echipe;

TEAMWORK – trebuie să-și ajute coechipierii și mai ales să le pună în valoare calitățile;

STAMINA – pentru putea rezista fizic pe parcursul meciului;

PASSING – trebuie să fie de departe cei mai buni pasatori ai echipei;

PACE – pentru a-și putea depăși adversarul;

OFF THE BALL – jocul fără minge (demarcările) este deosebit de important la mijlocași

FLAIR – pentru a putea sesiza oportunitățile;

FINISHING – trebuie să fie capabili să încheie cu gol o acțiune;

DRIBBLING – nimic nu se compară cu un mijlocaș capabil să depășească o apărare întreagă;

DETERMINATION – pentru a avea puterea să lupte până la ultima suflare;

DECISIONS – pentru a avea tăria să-și asume responsabilitatea unei acțiuni;

CREATIVITY – calitate care poate pune pe picior greșit chiar și cea mai solidă apărare;

BRAVERY – pentru a nu le fi frică de nimeni și nimic;

ANTICIPATION – pentru a putea prevedea acțiunile adversarilor;

ACCELERATION - pentru a o putea



Un mijlocaș versatil.

„zbughi" pe contra-atac.

La toate aceste atribute se mai ia în calcul CROSSING pentru mijlocașii laterali (extremele).

Mijlocașii ofensivi (AMR/AMC/AML)

Sunt de obicei acei mijlocași ce au rol preponderent ofensiv, prezența lor în defensivă fiind destul de rară. Alergând în spatele atacanților este „servantul-specialist" al acestora. Trebuie să fie în stare să înscrie oricând și din orice poziție, precum și să lanseze pasele decisive către vârfuri. De multe ori poate fi socotit un al treilea atacant, puțin mai retras însă. Mijlocașii ofensivi sunt jucători care pot lipsi din configurația jocu-



Una din vedetele echipei.

lui o bună bucată de timp, pentru ca apoi printr-o mişcare de geniu să poată răsturna situaţia, trebuie să fie gata oricând de cele mai incredibile acţiuni.

TECHNIQUE – tehnica individuală trebuie să fie unul din atuurile acestor jucători;

TEAMWORK – manifestată în special prin pasele decisive lansate spre cele două vârfuri sau coechipieri demarcaţi;

PASSING – foarte buni pasatori, de vreme ce el lansează de cele mai multe ori pasa decisivă;

PACE – pentru a putea depăşi cu uşurinţă fundaşii adverşi;

OFF THE BALL – ştiinţa demarcării nu trebuie să mai aibă secrete pentru el;

FLAIR – pentru a putea sesiza oportunităţile;

FINISHING – pentru a finaliza cu gol o acţiune individuală sau colectivă;

DRIBBLING – de vreme ce trebuie să depăşească fundaşii adverşi pentru a crea breşe în apărare, trebuie să fie vrăjitori ai balonului;

DECISIONS – pentru a şti când şi ce să joace;

CREATIVITY – pentru a putea crea singuri oportunităţi de a înscrie;

BRAVERY – pentru a nu se speria de atacurile, deseori brutale, ale fundaşilor;

AGILITY – pentru a putea depăşi cu uşurinţă apărarea adversă;

ACCELERATION – ruperile de ritm pot fi arme redutabile în faţa unor fundaşi lenţi.

Atacanţii (F/SC)

Toată lumea ştie, sunt acei jucători care au datoria de onoare de a finaliza cu bine acţiunile coechipierilor lor. Trebuie să fie agili, rapizi şi de o precizie ucigătoare în acţiunile lor.

ACCELERATION – ruperile de ritm vor pune pe picior greşit apărarea;

ANTICIPATION – pentru a putea prevedea acţiunile adversarilor, dar şi al coechipierilor;

BRAVERY – pentru a nu se lăsa intimidat de atacurile fundaşilor;

CREATIVITY – trebuie să-şi creeze şi singuri ocazii de gol;

DETERMINATION – pentru a avea puterea să lupte şi prezenţa de spirit necesară pentru a înscrie;

DRIBLING – trebuie să fie capabili să depăşească apărarea şi în acest mod;

FINISHING – specialitatea atacantului, oricând şi de oriunde;

FLAIR – pentru a sesiza oportunităţile;

HEADING – jocul de cap al atacantului trebuie să fie redutabil, doar el e destinatarul centrărilor;

JUMPING – pentru a putea depăşi

Cum să contracarăm strategia calculatorului

4-4-2

Este una dintre cele mai des folosite tactici atât în joc cât şi în meciurile reale. Măsurile ce trebuie luate împotriva acestei tactici sunt dintre cele mai simple.

De obicei este suficient să marchezi om la om cei doi atacanţi cu mijlocaşii centrali, cele două extreme cu fundaşii laterali şi cei doi mijlocaşi cu ofensivi cu mijlocaşii tăi. În cazul în care unul dintre aceşti jucători continuă să joace foarte bine poţi folosi un mijlocaş defensiv să dubleze la el.

De asemeni, poţi pune mijlocaşul tău ofensiv să preseze la fundaşul cel mai activ din echipa adversă.



4-3-1-2

Este o tactică folosită de echipele mari, care sunt conştiente de superioritatea lor şi care doresc să te facă knock-out din primele minute ale meciului. Cu toate acestea, nu este foarte greu de contracarat. Din nou marchezi om la om mijlocaşul ofensiv cu ajutorul mijlocaşului tău defensiv, extremele lui cu extremele tale, iar fundaşii laterali cu fundaşii tăi laterali. Singura posibilă fisură în această apărare ar putea fi mijlocaşul central pe care îl poţi marca în cazul în care este prea activ cu ajutorul mijlocaşului tău ofensiv. Din nou fundaşii centrali trebuie să se concentreze asupra celor doi atacanţi.



5-3-2

Este o tactică la rândul ei destul de mult folosită. Deşi pare defensivă în realitate, este o tactică extrem de ofensivă şi care poate pune pe picior greşit orice apărare.

Pentru a te apăra cu succes în faţa unei asemenea strategii e recomandabil să marcaţi om la om mijlocaşul central cu ajutorul mijlocaşului defensiv, cele două extreme cu doi mijlocaşi, iar cei doi fundaşi laterali cu omonimii lor din echipa ta. Marcarea fundaşului central ofensiv (Dehu în poza alăturată) este opţională. Să nu uităm de cei doi atacanţi ce trebuie marcaţi om la om de cei doi fundaşi centrali.



Defensive Counter

Am lăsat special la urmă una dintre cele mai nenorocite tactici pe care o poate adopta calculatorul. De fiecare dată când este în inferioritate, calculatorul recurge la ea şi vă pot spune că este de o eficacitate letală dacă nu iei măsurile de rigoare. Cea mai eficientă apărare împotriva ei (deşi nu este 100% sigură) este următoarea: mijlocaşul defensiv marchează la atacant, cei doi fundaşi centrali marchează la cei doi mijlocaşi ofensivi, extremele tale la extremele lui, iar fundaşii tăi laterali la fundaşii lui laterali. Mijlocaşul tău ofensiv va marca fie la mijlocaşul central, fie la fundaşul din centrul apărării, în funcţie de necesităţi.





Omul de gol.

apărarea la centrări;

OFF THE BALL – una din cele mai importante atribute ale atacantului, astfel se poate demarca creând în același timp breșe în apărare prin care să pătrundă mijlocașii;

POSITIONING – pentru a fi la locul potrivit pentru a da lovitura fatală;

STRENGTH – pentru a rezista atacurilor fundașilor;

TECHNIQUE – cu cât mai tehnic cu atât mai periculos.

Transferuri

Cred că v-ați dat seama că nu veți primi chiar de la început jucători care să întrunească, măcar calitățile expuse mai sus, de aceea va trebui să căutați jucători noi pe la celelalte echipe sau chiar printre cei aflați momentan fără un club la care să joace. La acest moment se presupune că aveți deja toți scouții necesari. Unul dintre aceștia puneți-l să vă caute jucători tineri, dintre care selectați pe cei mai buni și luați-i pentru echipa de rezerve (tot sunt pe gratis și s-ar putea să dați peste o mină de aur). Un alt scout puneți-l să caute jucători prin țara/campionatul în care joci, iar un al treilea pe continentul în care joci. Aceștia te vor deranja periodic atrăgându-ți atenția asupra câte unui jucător pe care ei îl consideră suficient de bun pentru a juca în echipa ta. Urmează apoi să arunci o privire pe lista de transferuri. Nu te înghesui să cumperi jucători foarte buni chiar de la început, până nu ai o anumită reputație bună majoritatea te vor refuza. Încearcă în schimb să achiziționezi cei mai buni jucători din liga în care joci la acel moment sau din liga imediat superioară. De asemenea, încearcă să cauți jucători care pot juca fără probleme pe 2-3 sau chiar mai multe posturi. Acest lucru te va ajuta enorm în cazul accidentărilor, al suspendărilor și mai ales în cazul rezervelor (al căror număr pe tabela de meci este de obicei restrâns). Odată ce ai reușit să faci rost de niște jucători pe care să-i folosești, e momentul să începi să te gândești la viitor. Pentru aceasta urmărești câțiva jucători mai buni pe care-i introduci în shortlist. Normal că nu vei avea bani să-i cumperi, însă contractele acestora se vor încheia la un moment dat. Cu șase luni înainte de expirarea contractelor, jucătorii au dreptul să primească și să evalueze oferte de la alte cluburi fără permisiunea clubului la care joacă momentan. Astfel, cu un dram de noroc, poți achiziționa jucători destul de buni fără să fii nevoit să plătești bani grei pentru el. O altă metodă foarte eficientă de a aduce jucători buni în echipa ta o reprezintă împrumuturile. După câteva luni de împrumut, când jucătorul deja s-a adaptat la echipa ta, poți încerca să-i oferi un contract permanent sau să-l cumperi de la echipa titulară.

La negocierile cu jucătorii e recomandat să le oferi exact ceea ce cer și atunci, în mod sigur, vor fi dispuși să joace pentru tine. Unii dintre aceștia vor fi, totuși, mai îndărătnici sau cerințele lor sunt prea mari. Aceștia mai pot fi îmbunați, nu mereu însă, prin acordarea unor diverse clauze prin contract (Non-promotion release fee fiind cea mai eficientă). Evită, totuși, pe cât posibil să le oferi „minimum release fee", deoarece, chiar dacă inițial te va ajuta să-ți păstrezi jucătorul, după un timp, mai precis atunci când valoarea lui va atinge nivelul acelei clauze, orice echipă care are banii necesari ți-l va cumpăra fără ca tu să te poți împotrivi. Poți pierde astfel jucători foarte valoroși față de care te-ai atașat în timp.



O negociere cu happy-end.

Strategia de joc

Cu sau fără jucătorii doriți, meciurile vor începe și va trebui să-ți pui la punct o tactică pentru a le aborda. Mai întâi vei seta tactica de echipă, generală, pentru ca apoi să intri în amănunte dând indicații individuale fiecărui jucător. Poți alege dintre diverse tactici presetate, pe scheletul cărora să-ți construiești propria tactică, personalizată. Cele mai utilizate dintre acestea sunt 5-3-2, 3-5-2, 4-4-2 și 4-3-3. Derivată din acestea cei mai mulți jucători de Championship Manager folosesc 4-1-2-1-2, care pare să fie de departe cea mai eficientă și tocmai de aceea am să vi-o și prezint un pic mai încolo. Este destul de greu să stau acum și să vă spun ce este cel mai bine să faceți, fiindcă la până la urmă totul depinde de jucătorii disponibili. O tactică, oricât de bună ar fi, nu va da rezultate dacă jucătorii nu vor fi în stare să o pună în aplicare. Pentru tactica de echipă putem seta:

Atitudinea în joc: defensivă, dacă vrem să scăpăm măcar cu un egal, ofensivă, dacă suntem clar superiori și vrem să ne impune din primele momente;

Stilul de pase: dacă ai atacanți înalți și puternici recomandat „long", dacă sunt micuți dar tehnici „short" sau „direct";

Agresivitatea: de obicei, e bine să presezi echipa adversă, dar asta presupune să ai jucători cu pace și stamina bun;

Atitudinea fundașilor: e bine să fie pe „hard", dar atenție la cartonașele rezultate;



Jucătorii aflați pe lista de transferuri.

Jocul la Off-side: e o armă cu două tăișuri pe care nu v-o recomand dacă nu aveți fundași cu anticipation bun;

Jocul pe contra-atac: recomandat indiferent de forța echipei, nu se știe niciodată de unde sare golul;

Man Behind the Ball: este o comandă strict defensivă care va determina jucătorii să se poziționeze mereu între minge și poarta proprie;

Executanții de lovituri libere și cornere: e bine să le lăsați la alegerea căpitanului de echipă, în afara cazului în care, în urma recomandărilor antrenorilor, considerați că un anumit jucător e mai bine să și le asume;

Playmaker: este o opțiune, consider eu, necesară doar echipelor mici în care există un jucător mult mai bun decât media.

Urmează acum să dați indicații prețioase fiecărui jucător în parte, în funcție de calitățile lor și de rolul pe care i l-ai atribuit în echipă, după cum urmează.

Stilul de pasă: la portari recomandat „direct";

Forța tackling-ului: la portari fie normal fie easy pentru a evita faultarea atacanților în suprafața de pedeapsă;

Agresivitatea: care jucător să preseze adversarul;

Direcția pasei: recomandat să lași cât mai multe opțiuni jucătorilor;

Faze fixe (ofensive și defensive): unde să se poziționeze jucătorul la o asemenea fază;

Free role: mai pe românește libero, este o indicație recomandată în special mijlocașilor defensivi;

Forward Runs: sau fuga pe contraatac, recomandată pentru fundașii laterali și extreme;



După cum se vede, portarul e poziționat greșit.

Run with ball: recomandată jucătorilor cu dribbling bun sau extremelor;

Hold up ball: e mai mult o comandă defensivă recomandată jucătorilor puternici și foarte tehnici. Prin această comandă se încearcă păstrarea posesiei mingii pentru un timp cât mai lung;

Long shots: din păcate, o opțiune nu prea recomandată decât pentru jucătorii care ai observat că înscriu frecvent de la distanță;

Try through balls: recomandată mijlocașilor buni pasatori. Prin această comandă se încearcă executarea unor pase decisive în careu;

Crossing: comandă specială pentru extreme și fundași laterali;

Marking: stilul de marcaj, depinde de meci și de strategia adversarului.

Un sfat deosebit de important la realizarea tacticii: NU NEGLIJAȚI DELOC IMPORTANȚA POZIȚIONĂRII JUCĂTORILOR CU ȘI FĂRĂ MINGE!



Celebra, deja, tactică 4-1-2-1-2... sau „Al killer".

4-1-2-1-2

După cum spuneam, 4-1-2-1-2 este strategia cea mai des utilizată de jucătorii de Championship Manager. Este o tactică foarte ofensivă, dar care nu neglijează deloc defensiva. Pentru a o utiliza cu succes aveți nevoie de doi fundași centrali puternici care să poată anihila fără probleme cei doi atacanți adverși. Doi fundași laterali rapizi și rezistenți care să mături părțile laterale ale terenului, un mijlocaș defensiv care să acopere zona din fața fundașilor și la nevoie să anihileze playmaker-ul advers. Urmează apoi doi mijlocași mobili și versatili care să poată juca atât central cât și pe extreme. În fața lor va acționa un mijlocaș ofensiv bun dribleur și pasator care să servească cei doi atacanți din avangardă cu mingile de care au nevoie și care la rândul său să apară deseori pe tabela de marcaj.

În timpul meciului...

Deși jocul permite vizionarea partidei la viteze luminice vă recomand să folosiți „slow", mai ales la început astfel încât să puteți reacționa rapid la orice eveniment petrecut pe teren. Atenție mare la mesajele pe care vi le transmite calculatorul acestea pot să-ți ofere informații deosebit de importante despre ce se întâmplă pe gazon. Câteva sfaturi utile în timpul partidei:

Dacă echipa adversă domină încercați să presați apărarea cu ajutorul mijlocașului ofensiv, de multe ori poți câștiga mingi deosebit de prețioase în jumătatea adversă.

Jucătorii care la pauză au rating de 6 sau sub urmăriți-i cum evoluează și pe parcursul reprizei a II-a sau chiar la pauză schimbă-i.

Jucătorii cu stamina sub 80 sunt candidați pentru substituire (un jucător slab odihnit e mai de folos decât o vedetă obosită).

Încearcă să anihilezi căpitanul sau playmaker-ul adversarului, de obicei aceasta are un efect demoralizator pentru toată echipa.

Încearcă să păstrezi moralul jucătorilor la un nivel cât mai înalt (dă-le tuturor șansa de a juca).

Dacă atacanții tăi ratează încontinuu, scoate-le long shots sau schimbă-i.

Dacă atacanții nu prea primesc mingea, înseamnă că sunt marcați bine, încearcă să le schimbi pozițiile între ei.

Când calculatorul efectuează o schimbare de jucător, automat schimbă și tactica. Oprește jocul pentru a a-ți adapta jucătorii la noul stil de joc.

Cam acestea sunt, în mare, cele mai importante aspecte asupra cărora trebuie să vă concentrați când jucați Championship Manager 00/01. Mult mai multe detalii puteți afla de pe site-ul dedicat acestui joc: <http://www.cm3.com> unde comunitatea de manageri virtuali se adună pentru un schimb de păreri și experiență. Acestea fiind spuse, vă doresc succes și: Remember to go to work!

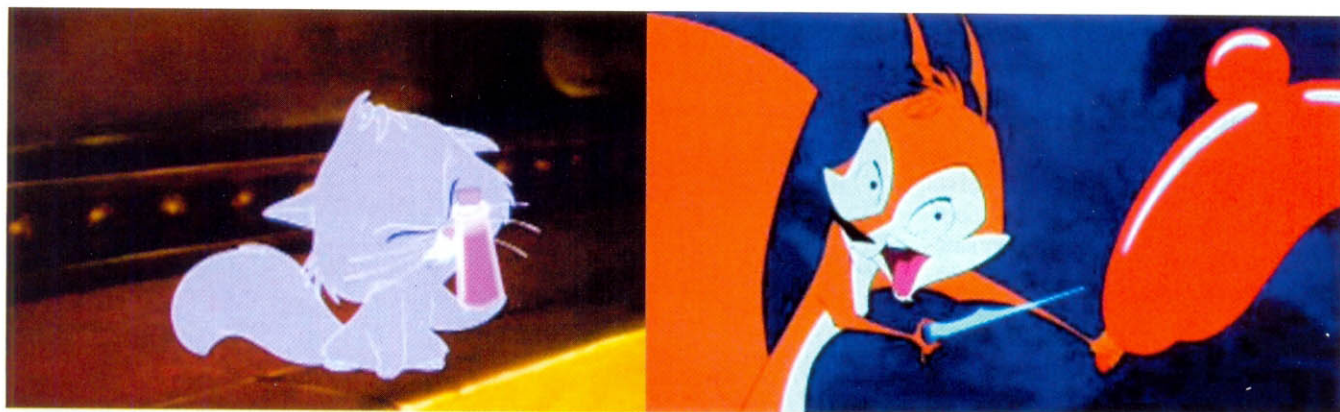
Claude



1-0 De la agonie...



1-2 ... la extaz.



The Emperor's New Groove

Povești vânătorești, pescărești, cu rude mari, împărătești, administratori și concedieri. Telenovelă curată, realitate sau istorie?

Ehehe! Ierea odată... în vremurile îndepărtate, când îți țineai ziua la cofetărie cu zece lei, și nu se găsea gumă cu surprize decât la poloneji, un... hai să-i zicem împărat. Se numea... Kuzco. Vremurile erau dure! Dar el era și mai al naibii! Și avea împărățelul nostru două scopuri. În primul rând să-și asigure un trai în huzur, dar totodată trebuia să-i țină pe oameni în șah. Sau în frâu. Și cum încerca cineva să-i deschidă ochișorii (Șefu' vedeți că oamenii vrea mâncare!), cum o lua pe coajă. Sau mai corect pe cocoașă.

Ei bine, cam așa ceva s-a întâmplat și cu administratorul împăratului nostru, care se numea Yzma. Și care deranjându-l pe împărat de la construirea unui imens parc acvatic personal, și-a atras toată mânia acestuia, fiind concediat. Buuun!!! Dar Yzma noastră, fire bătăioasă, nu se dădu bătută. Și știți voi vorba ceea: Răzbunarea este armă, și armele sunt periculoase.

Chiar dacă, din cauza anumitor împrejurări conjuncturale de circumstanță situațională, tentativa de asasinat eșuase, răzbunarea era înfăptuită. Kuzco fusese transformat într-o... llama(h)!!! Acum intervine nelămurirea mea. Judecând după comportament și după modelul real, nu mai trebuia nici un fel de transformare. Poate doar cea fizică. Dar mă rog!

Și uite așa, ne trezim cu un llama(H) cocoșat (zice povestea) de viță foarte nobilă, undeva în preajma gospodăriei pe care intenționa să o demoleze pentru a-și construi parcul nautic. Dom'le, cum se-ntoarce roata!

Featuring

The Emperor's New Groove al celor de la **Disney**, nu este doar drumul plin de umilință al unei cămile înspre tronul său... Ce poetic sună! Dar este și un titlu arcade, pe care toți ăștia cu console ar trebui să-l luați în considerare, pentru că acentul este pus pe umor. Ca dovadă, vocile din joc aparțin unor actori destul



de cunoscuți: John Goodman (ăla gras, simpatic și gras, cunoscut pe la noi și sub numele de Ion Ombun), Eartha Kitt (who?) și David Spade (also called David Săbii). Însuflețite de vocile acestor actori, personajele din joc, mai ales lama noastră (E cineva care nu știe cum arată o lamă? Aha! Păi, hai să vă ajut. Știți cum arată un crocodil? Ei bine, nu seamănă deloc!) vor trece printr-o suită de peripeții care vor determina gamerul să-și încordeze atenția numai și numai spre acțiunea jocului. Și cum asta este una dintre rețe-



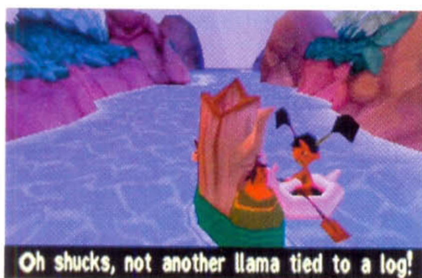
tele succesului unui joc, putem spune fără exagerare că *The Emperor's New Groove* este un titlu așa și pe dincolo, care va face ceva fani în rândul împătimiților.

Și ca să nu ne oprim ca din topor, hai să vă „esplice" bătrânu' ceva chestii grafice, că-s tare bun la d-astea.

O dată, că 2D-u' cu care platformele mai răsărite ale celor de la Disney, vezi Tarzan spre exemplu, ne-au obișnuit, a fost înlocuit blajin cu un 3D, care permite o mișcare liberă prin poienițele junglei, printre copaci și chiar și printre colibele satelor băștinașe.

Mișcarea ca mișcarea, dar când ai în față una bucată lamă (atenție la vene!!!), care face tot felul de salturi și combinații, parcă-ți vine să zici că s-a întors lumea (și am ajuns și noi occidentali). Noroc că ierbivora respectivă se va retransforma la sfârșitul jocului în conducătorul Kuzco, care de această dată este bun și respectuos cu poporul său. Unde este asemănarea cu realitatea?

Dr. Pepper



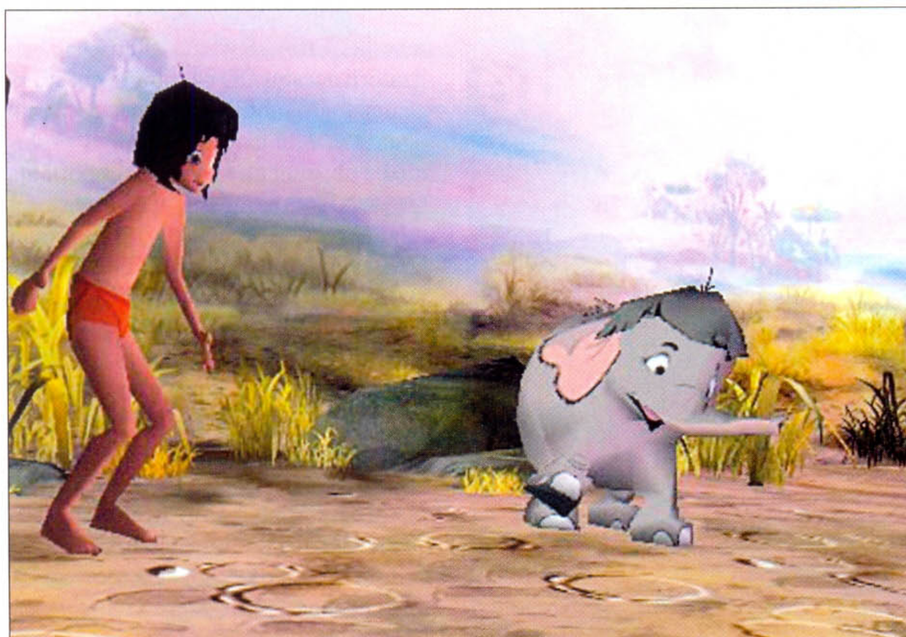
Oh shucks, not another llama tied to a log!



Hey llama, want to play?



Gen: Platformă
Producător: Disney
Ofertant Sony Overseas
Telefon: 012244710







Jungle Book Rhythm N'Groove

Sau, vorba unui prieten: „Dancing in the night tomorrow morning".

Şi, deşi o să vă vină să zâmbiţi, chiar asta este socoteala în jocul nostru. Se dansează în draci, în cele mai haioase şi diferite moduri. Doar atât. Singura legătură cu celebra carte a junglei, care ne-a încântat copilăriile este reprezentată de personajele care se vor bâţâi în producţia celor de la **Ubisoft**: Mowgli, Baloo, Baghera şi alţii. Şi cum dansul este o modalitate de distracţie, un mod de a-ţi manifesta buna dispoziţie, de ce să nu ne distrăm şi noi olecuţă, şi să intrăm în horă. Bailamos!

Aerobic show

Să vă explice Fred Astaire în persoană cum decurge treaba acilea: „Bună, sprintenii mei! Cursul de dans se întinde pe durata unei singure lecţii. Obligatoriu cămăşuţă cu mâneci scurte şi pantofi cu plachiuri. Hai că vă iert cu cămăşuţa, că ştiu că e tare frig în apartamente. Da' cu pantofii nu vă iert. Şi să adunaţi covoarele de pe jos, să audă şi vecinii de dedesubt că se dansează. Buuun! Dreptul uşor în faţă, ne aplecăm sublim în spate, tragem aer în piept, privirea în faţă, bărbia la genunchi, coatele pe piept, pieptul pe parchet, parchetul pe tavan şi începem. Ne orientăm după cerculeţul din stânga sus parcă.

Nu mai ştiu bine, că eu, în treişnouă când eram la marină, aveam alb-negru şi nu se vedeau cercurile. Aşaaa! Şi vine sergentu' la noi şi zice... Numa' puţin că m-am încurcat. Unde rămăsasăm?

A, da! Aşadar se urmăresc semnele care curg precum paşii de step, şi, în momentul trecerii lor prin cercul respectiv, se apasă butonul corespunzător. O să iasă nişte dansuri... mai mare dragul! Acu' tre' să fug, că la cinci joc poker cu Frank Sinatra, Dean Martin şi Colea Răutu. Distracţie plăcută!"

După ce am aflat părerea şi am auzit sfaturile acestui monstru sacru al dansului, nu cred că vom mai avea probleme în ceea ce priveşte modul de execuţie a dansului respectiv.

În eventualitatea în care ar mai plana totuşi ceva semne de întrebare asupra producţiei noastre, un alt dansator înrăit, de data asta de pe meleagurile autohtone, le va spulbera prin scurta dar succinta sa intervenţie. Nicolae Sabău:

„No mâncu-vă ha! Amu dacă tăt aţi vinit la minie, să vă zic şi eu fo două. Uno a mano, io cum mai bag Pleisteişănu-n televizor ca să nu văz ştirile, că mă-niervează, poci să vă spui că aieştia din cartea junglei îs poligonali şi 3D. Secondo, musai o ţără de horincă sau şliboviţă, să alunece picioarele natural. V-am ţucat!"

Ce ar mai putea să spună un novice ca mine, în faţa acestor experţi. Poate doar că, de la nivel la nivel, se vor schimba stilurile de dans şi odată cu ele şi dificultatea şi spectaculozitatea acestora, astfel că ceea ce va ieşi va fi o adevărată nebunie.

Că muzica va fi în totalitate de pe coloana sonoră a filmului de la Disney's Studios. Că *Jungle Book Rhythm N'Groove* este un joc ce se adresează celor mai tinerei şi că distracţia este garantată.

Altceva nimic. Vreţi să dansaţi? Se poate şi virtual!

Dr. Pepper







Gen: Simulator de dans
Producător: Ubisoft
Ofertant Sony Overseas
Telefon: 012244710

Patrick Moore's Guide To The Universe



O ditamai prezentare multimedia ne lămureşte cum stau lucrurile cu Universul ăsta.

Înainte de toate, cred că este de folos să ne dumirim cine este domnul Patrick Moore, şi ce caută prin produsul nostru multimedia aflat în review. Patrick Moore a fost preşedinte al The British Astronomical Association. A scris peste 100 de cărţi de astronomie şi prezintă din 1957 (!) programul lunar al BBC intitulat The Sky at Night. Numele său a fost dat planetoidului 2602. Alături de Patrick Moore au lucrat la alcătuirea acestui CD şi doi entuziaşti cehi ai popularizării ştiinţei astronomiei, Jiri Grygar şi Zdenek Pokorny. De fapt, întregul CD este rodul colaborării dintre britanici şi cehi, ceea ce, bineînţeles, ne poate face pe noi românii să ne pipăim la organul invidiei care se pare că se inflamează tot mai tare de câţiva ani încoace.

Dat fiind că CD-ul este produsul unor astronomi, este clar că abordarea Universului nu se face nici pe căile chimiei şi nici ale xenobiologiei. Bătrâna doamnă Astronomia rămâne cea la care recurge *Patrick Moore's Guide To The Universe*, pentru că dânsa pare să fie încă în bună formă, mai ales noaptea, când, numai la lumina stelelor, ridurile din jurul ochilor sau de pe gât zău că nu se mai văd. Iar de pipăit, degetele neastâmpărate nu vor ajunge decât să alunece pe suprafaţa netedă a telescopului sau lunetei, he-he, la ce vă gândeaţi voi?

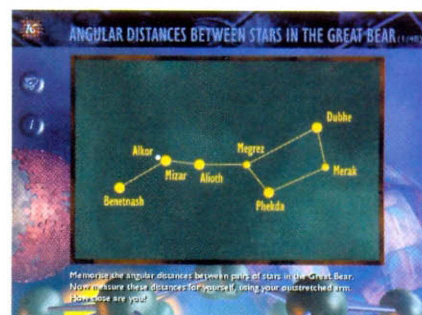
Pe CD-ul *Patrick Moore's Guide To The Universe* veţi găsi 392 de fotografii ale planetelor, dar şi ale galaxiilor îndepărtate, Pământul văzut din spaţiu, precum şi Universul văzut de Telescopul Spaţial Hubble. La acestea se adaugă filmări de mare importanţă istorică, cum ar fi cele ale deplasărilor astronauţilor americani pe suprafaţa Lunii, sau deplasările modulelor lunare pe orbita Lunii sau întoarcerea pe Pământ a modulelor de amerizare ce transportau pe astronauţi. Apoi, foarte interesant, şi mai ales inedit, mi se pare zborul simulat pe calculator pe care îl veţi putea face pe deasupra planetei Venus!

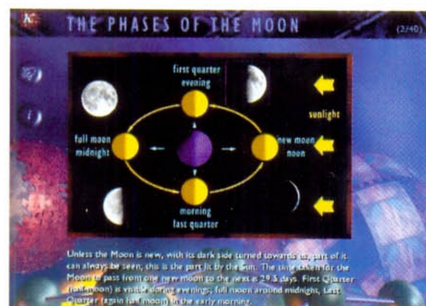
Un aspect important în alcătuirea *Patrick Moore's Guide To The Universe* mi se pare cel al prezenţei testelor şi întrebărilor referitoare la materialul conţinut de acest CD. Spre exemplu, în cadrul capitolului dedicat Lunii, veţi fi puşi să completaţi o suită de imagini prezentând fazele Lunii cu acele imagini care se potrivesc ordinii corecte a desfăşurării acestui fenomen astronomic. Bine fac, însă, realizatorii acestui CD că intră în chestiuni de mai mare subtilitate, aducând în prim plan elemente cărora un produs multimedia obişnuit nu le-ar fi dat importanţa meritată. Cum ar fi diferenţa dintre aspectul umbrei proiectată pe Lună în timpul unei eclipse sau în timpul desfăşurării fazelor normale ale Lunii, chestiune care este subiectul unui alt test.

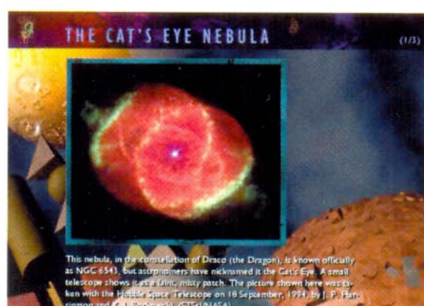
Sau, tot în cadrul unui test, suntem puşi în faţa unei imagini incomplete ale unei mări lunare sau ale unui crater lunar, şi suntem rugaţi să identificăm exact respectivele forme de relief. Ceea ce este destul de simplu, dacă ai urmărit cu atenţie prezentarea multimedia. În cazul craterului, îţi vei da seama cu uşurinţă că este vorba de Tycho, pentru că în *Patrick Moore's Guide To The Universe* se spune clar că acesta are cele mai vizibile „raze" de impact de pe suprafaţa Lunii. Ori, chiar dacă în imagine craterul nu apare, sunt în schimb vizibile porţiuni din „razele" acestuia, elemente ce dau o indicaţie sigură pentru identificarea acestuia. Bine, acum nu mă pot opri să vă vorbesc şi de un alt test interesant care vă va pune să identificaţi planetele din sistemul nostru solar pornind de la imagini de detaliu ale suprafeţei acestora!

Aşteptaţi-vă de la *Patrick Moore's Guide To The Universe* şi la prezentări atractive ale anumitor tehnici de observaţie specifice astronomiei, cum ar fi fotografierea corpurilor cereşti, sau radioastronomia. Iar 48 de diagrame vor fi trasate linie cu linie în faţa ochilor voştri pentru a vă lămuri în privinţa mişcării aparente a stelelor, a metodelor de măsurare a distanţelor stelare sau a anumitor fenomene astronomice. Iar, dacă la toate acestea adăugaţi posibilitatea de a asculta 3 ore de explicaţii vorbite într-o engleză fără cusur, cred că veţi descoperi în *Patrick Moore's Guide To The Universe* un excelent instrument educativ multimedia.

Marius Ghinea







PRODUCĂTOR: Fast Trak
OFERTANT: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351

Learn To Speak

The Learning Company vine cu o soluție multimedia pentru deprinderea pronunției corecte într-o limbă străină.

Într-adevăr, pronunția este una din chestiunile de mare dificultate în procesul învățării unei limbi străine. Sau, cel puțin, așa au considerat cei de la **TLC (The Learning Company)**, atunci când au creat seria multimedia *„Learn To Speak"*.

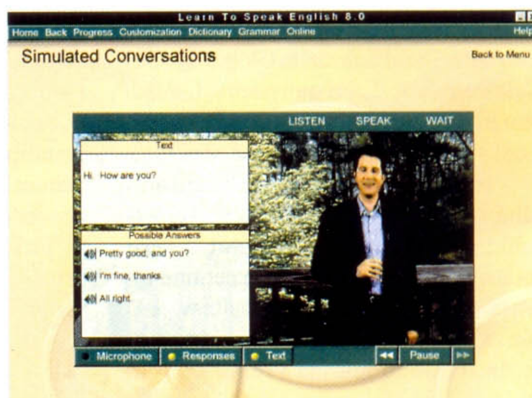
Am primit la redacție unul din pachetele create de **TLC** sub această titulatură, și anume *„Learn To Speak English"*. Studiind indicațiile de pe cutie, am constatat că *„Learn To Speak English"* este atât de bine orientat spre învățarea vorbirii limbii, încât conține un modul de Voice Recognition (recunoaștere a vorbirii), ceea ce înseamnă că vă va fi necesar un microfon și o placă de sunet la care acesta poate fi conectat într-o intrare de tip Mic In.

O dată cu instalarea programului și a microfonului, veți avea parte de experiența inedită a interactivității totale. Pentru că programul te va pune la test, determinând din pronunția ta nivelul la care te afli, și prin aceasta oferindu-ți indicații în privința lecțiilor cu care trebuie să începi.

De aici încolo, totul este foarte simplu, un Tour al *„Learn To Speak English"* te pune rapid în temă cu structura programului, cu tipul de lecții și exerciții ce vor urma, și cu unele particularități de utilizare.

„Learn To Speak English" se adresează tuturor celor care, oricât de multă sau puțină engleză ar cunoaște, au probleme cu pronunția. În acest scop, prima secțiune a programului se numește Pronunciation, și este dedicată învățării pronunțării sunetelor limbii engleze, chestiunile fiind apoi particularizate la nivelul consoanelor, vocalelor și grupurilor în care acestea pot fi combinate. A doua secțiune a *„Learn To Speak English"* se numește Basics Course și acoperă cuvinte și expresii de bază pe care ești nevoit să înveți a le pronunța de la bun început. Secțiunea următoare, Extended Courses, te aduce la chestiuni mai de profunzime în vorbirea limbii engleze, pentru dezvoltarea capacității de înțelegere și a abilităților de conversație. Ceea ce caracterizează aceste prime trei părți ale pachetului multimedia în review este interactivitatea deosebită. Practic, marea majoritate a exercițiilor de pronunție sunt însoțite de prezența pe ecran a unui indicator „cu ac", asemănător cu cel de la aparatele electronice de măsură. Acesta are inscripționat în partea de minim cuvântul „tourist", iar în cea de maxim „native", și măsoară gradul în care pronunția utilizatorului s-a apropiat de cea corectă, specifică vorbitorilor nativi de limbă engleză. Pentru a ne ajuta să împingem acul cât mai spre „native", fiecare cuvânt, expresie sau propoziție pot fi întâi ascultate în pronunție corectă, strădunța noastră fiind de a ne apropia cât mai mult de aceasta.

Pronunția poate fi apoi exersată într-o suită de conversații interactive, tot prin intermediul microfonului, cu vorbitori nativi de engleză. Aceste conversații sunt în număr mare pe cele patru CD-uri ale *„Learn To Speak English"*, și acoperă trei aspecte principale – călătorii, afaceri sau pur și simplu viața de zi cu zi.



Conversație perfect interactivă cu ajutorul microfonului.

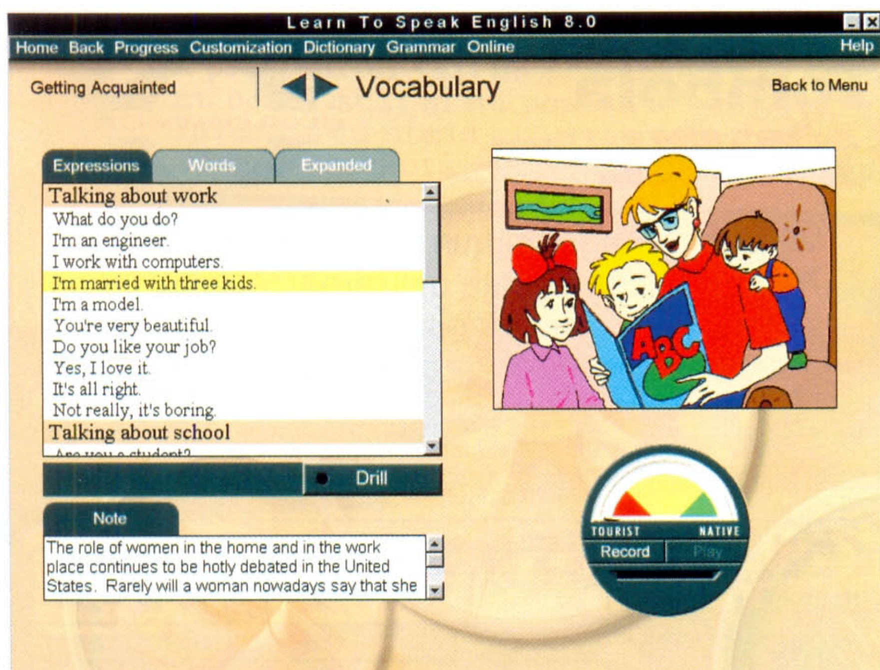
Folosirea celei de-a patra secțiuni a acestui pachet multimedia necesită o legătură la Internet, deoarece este vorba de accesul la lecții online, dar și la grupuri de utilizatori cu care se poate face schimb de experiență. Ultima secțiune, Cultural Movies, este destinată a vă apropia de cultura și obiceiurile specifice țărilor în care se vorbește limba în studiu, în cazul de față engleza.

Pentru că, așa cum vă spuneam, este vorba de o serie dedicată mai multor limbi: spaniolă, franceză, germană, engleză. Iar distribuitorul din România al **TLC** anunță că aceasta este în întregime disponibilă utilizatorilor de la noi.

Adăugați la toate cele de mai sus și existența unui vocabular vorbit, a unei secțiuni de gramatică generos împănată cu exerciții, însoțite și de teste de pronunție. Totul într-o formă grafică și sonoră de zile mari, care te atrage la studiu și exercițiu, mai ales că îmbunătățirile aduse propriei pronunții sunt palpabile, prin intermediul aparatului de măsură de care vă spuneam.

Marius Ghinea

PRODUCĂTOR: The Learning Company
OFERTANT: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351



Exersarea pronunției în expresii uzuale.



Tigru și Dragon

Și dacă tot am prezentat luna aceasta jocul *Oni*, rămânem în aria „full contact" și vă prezentăm un film cu trei nominalizări la Globul de Aur! Cele trei nominalizări sunt pentru: Cel mai bun film străin, Cel mai bun regizor (Ang Lee) și Cea mai bună coloană sonoră.

Toată acțiunea se produce în jurul unei săbii sfinte, The Green Destiny. Această sabie își va schimba posesorul de mai multe ori, de aici rezultând o acțiune intensă care este bazată, pe ce altceva decât: artele marțiale! Toate bune și frumoase. În film este folosită vechea limbă a mandarinilor pe care nici unul din actorii principali nu o vorbește, astfel că s-au tras o mulțime de duble numai din cauza cuvintelor, iar în locația aleasă (deșertul Gobi) a plouat pe rupte! Și ca și cum aceasta nu ar fi fost deajuns, actrița principală (Michelle Yeoh) și-a rupt genunchiul în timpul filmărilor și a avut nevoie de o lună pentru a-și reveni. Deci, să faci un film nu este ușor. Totuși, în timp s-a trecut peste toate aceste neajunsuri, iar nouă ne-a parvenit unul din acele filme pline de adrenalină din ultimul timp. Iată și câteva date „tehnice". În distribuția principală îl remarcăm pe Chow Yun Fat care a jucat în Anna și Regele, în rolul regelui Siamului. Coregraful luptelor nu este altul decât cel care a „orchestrat" luptele din Matrix, așa că ne așteptăm ca acestea să fie de o bună calitate și să ne încânte așa cum cele din Matrix au făcut-o. În sfârșit, dar nu în ultimul rând, dacă nu știți cine este regizorul Ang Lee, vă pot spune doar două vorbe: Sense and Sensibility (da, el a regizat acest film)!



Distribuit de InterComFilm Romania
Data apariției pe marile ecrane: martie 2001

Remember the Titans

Dacă la o primă impresie, fotbalul american din licee pare doar un joc inocent, practicat de tineri, pentru tineri, de fapt, în spatele acestui sport se ascund mult mai multe. În America acest sport aduce mai mult cu o religie, iar regizorul Boaz Yakin, ne arată fotbalul american în zilele lui de glorie, mai precis anul 1971 când, într-un mic orășel



din Virginia (Alexandria) s-a scris istoria. Și cum orice povestire are un sâmbure de adevăr, acest film este inspirat după un fapt real. Antrenorul Herman Boone (Denzel Washington) preia conducerea echipei liceului din Alexandria, la început doar pentru fațadă (era vorba de integrarea afro-americanilor în societatea americană), punându-i-se în vedere faptul că dacă va pierde vreun meci va fi dat afară. Vor reuși oare noul antrenor și jucătorii să treacă peste prejudecăți și să scrie o pagină de istorie în aceste împrejurări? Remember the Titans este parte istorie, parte ficțiune, parte adevăr și luna aceasta veți putea afla răspunsul la întrebarea precedentă!

Distribuit de: Glob Com Media



Tombola LEVEL





Vă oferim ca premiu un ceas „Unbreakable".
Nu este recomandată utilizarea ceasului lângă tastatură, mouse, monitor etc.
Pericol de spargere (a monitorului etc.)!

1 Cine joacă rolul principal în filmul „Unbreakable"?
A) Keanu Reeves B) Bruce Willis C) John Travolta

Tombola LEVEL

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.





1



3/01

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Fíí sexy ! Fă-o cu cap !

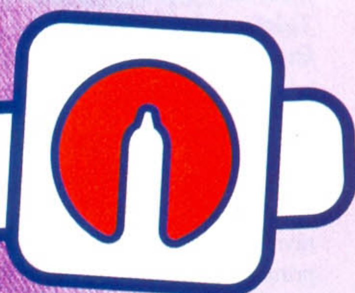


Spre deosebire de sănătatea ta și a prietenilor tăi, un prezervativ nu costă mult și nu poate fi înlocuit cu nimic altceva. Oferă siguranță.

Și poate fi un accesoriu sexy... Ar fi cel mai potrivit cadou pe care ți l-ai putea face ție și... și lor. Pentru că le dorești în primul rând sănătate!

TARGET LOCK

FOLOSEȘTE PREZERVATIVUL !



Campanie organizată de Institutul de Management al Serviciilor de Sănătate - Centrul Național de Promovare a Sănătății și Programe, Ministerul Sănătății și UNICEF

WellCare / PUBLICIS



Eu cu ce manevrez, dom-le?

S-a uzat tastatura? Poate doriți puțin ajutor.

Genius Power Station

Dacă n-ați știut niciodată ce înseamnă „power", atunci aruncați o privire spre uriașul ăsta. Poate fi manevrat cu toată forța de care ar fi în stare cineva (nu tocmai puternic). Power Station are dimensiunea unei tastaturi și asta când e în poziția strâns pentru că are și poziții intermediare în care depășește în dimensiune orice tastatură. Pe el se găsesc un stick și doar șase butoane configurabile de la switch-urile



plasate pe partea centrală a întregului ansamblu. Se conectează pe portul de joystick și pentru că nu are pe nicăieri vreun driver, se poate configura și calibra prin intermediul driverului generic zis „2-axis,4-button joystick" pe care-l găsiți pe undeva prin „Gaming Options"-urile din Windows. Asta înseamnă automat că două dintre butoanele de dimensiunea unei gogonele sunt ieșite din schemă. Altfel „Station"-ul funcționează destul de precis și în cam toate jocurile. Un lucru este clar în legătură cu el: nu poți rata apăsarea butonului ales nici măcar din greșală. Întrebare: unde-mi pun tastatura?

Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 01-2225042
Preț (fără TVA): 21 USD

Thrustmaster Top Gun Afterburner

Iată că am pus și noi mâna pe un mult râvnit „băț de zbor" care ne-a fascinat din prima. Făcând parte din seria Top Gun nu trebuie decât să vă gândiți că sunteți Tom Cruise, să faceți rost de un simulator „valabil" (de exemplu: *Jane's F/A-18 Super Hornet*) și gata: e rost de o luptă!

Acest joystick oferă cam tot ce un împătimit al zborului simulat pe computer își poate dori. Throttle-ul este complet detașabil, lucru bun pentru spațiul înghesuit de pe mesele gamerilor, și oferă un număr de șase butoane programabile. Stick-ul are dual rudder, încă patru butoane programabile – iar cel cu care se lansează rachetele este chiar mascat ca la avioanele adevărate – și oferă posibilitatea reglării intensității rezistenței pe care stick-ul o opune. Nu-i lipsește decât force-feedback -ul pentru a deveni joystick-ul favorit pentru orice simulator de zbor. Designul și controlul foarte fin al mișcării, precum și softul de programare intitulat ThrustMapper în stare să rețină peste 60 de funcții și să ofere multe altele presetate pun acest produs într-o lumină bună. Ar mai fi de



spus că are interfață USB și niște cerințe de sistem care în ziua de azi par caraghioase: Pentium 133 și 16 MB RAM.

Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 fax: 01-2316766
Preț (fără TVA): 42 USD

Thrustmaster Firestorm Dual Power

Ca dotare, Firestorm este un controler căruia nu-i lipsește nimic. În momentul în care-l iei în mână suprafețele cauciucate de pe el se „lipesc" de palmă, aspect important mai ales în momentele de înfierbântată acțiune. Are nu mai puțin de treisprezece butoane, D-pad (cu opt direcții), două controale analogice cu care pot fi controlate patru axe separate, iar prin intermediul aceluiași ThrustMapper are posibilitatea de a reține până la 60 de funcții programate după dorință. Acest gamepad are chiar și force-feedback, fiind dotat cu două motoare care pot simula destul de bine vibrațiile motorului unei mașini, sau ale vreunui avion, dacă nu vă deranjează ideea de a pilota un avion sau o mașină folosind un astfel de controler. Mai are de asemenea și un buton care comută controlerul de pe comenzi analogice pe comenzi digitale, iar interfața folosită este USB. Fiind un gamepad, este mai greu de imaginat că cineva l-ar folosi într-un simulator, mai ales că primul lucru care îți vine în minte când îl vezi este un joc în genul lui Mortal Kombat, pentru care pare



foarte potrivit. Din păcate, în pachetul cu care este livrat nu există nici un joc, deci presupun că Firestorm a fost conceput ca un controler bun pentru orice joc, dacă ai ambiția de a-l folosi neapărat.

Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 fax: 01-2316766
Preț (fără TVA): 22 USD

Logitech WingMan Rumblepad

Mic, ușor și cu „force". Seamănă cu cel de la ThrustMaster? Da, seamănă, dar... deși nu are o „haină" dătătoare de senzații „lipicioase" ca și ThrustMaster (și are și o formă ușor diferită), în funcționare nu mai seamănă deloc. Pe scurt, WingMan merge mai bine. Are mai puține butoane, dar ele nu pot fi apăsate și din greșală, are în plus un throttle, posibilitatea de a inversa D-padul cu unul dintre stick-uri în timpul jocului (foarte utilă de exemplu în seria *Tomb Rider*), iar acuratețea de mișcare a celor două stick-uri este mai bună decât a celor două de pe Thrustmaster. D-padul pare conceput pentru o îndelungată folosință, ceea ce se poate spune și despre butoane, ce mai, impresia pe care o lasă este bună spre foarte bună. Toate butoanele pot fi programate după dorință, și, în plus, softul de programare este ușor de folosit și are presetări pentru cele mai neașteptate jocuri: *Starcraft, Dungeon Keeper 1 și 2,*

Need for Speed, asta în cazul în care i-ar veni cuiva ideea de a-l folosi în aceste jocuri. Force Feedback-ul este obținut (la fel ca și la ThrustMaster) prin intermediul a două motoare plasate în interiorul celor două mânere. Aceste motoare își fac



treaba destul de bine, „simt" corect coliziunile dintre două mașini, sau impactul dintre cap și picior în *Mortal Kombat*, dar în ansamblu ideea de Gamepad Force Feedback nu este ceva deosebit de încântător. Oricum, există și un buton cu care forța poate fi dezactivată.

Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 01-2225042
Preț (fără TVA): 33 USD

Genius MaxFire G-09D

În ansamblu, gamepad-ul de la Genius nu este un produs tocmai rău. În același aparat sunt incluse un stick, un D-pad, zece butoane și ceva inovator: un inel plasat în jurul D-padului, pe post de „steerig weel", adică este un gamepad cu volan! Că tot veni vorba de volan, șaiba cu pricina funcționează destul de bine în jocurile cu scârțâit de cauciucuri (oricum, ceva mai bine decât stick-ul de pe gamepad). Pe de altă parte, cele două butoane de sub pad sunt atât de ușor de apăsat din greșală, încât nici prin minte nu mi-a trecut să le fericesc cu vreo funcție, și asta încă de când l-am luat prima oară în mână. Butoanele sunt programabile, prin intermediul programului de pe CD-ul cu care MaxFire este livrat și par a fi suficient de rezistente ca să nu cedeze imediat după prima folosire. Conectarea lui la PC se face pe portul de joystick, iar asta a făcut obligatorie folosirea unui alimentator separat,



pentru a alimenta motorul (motoarele?) care asigură vibrația (că „Force Feedback" nu-i pot spune) din timpul jocurilor. Să vă spun mai multe despre această funcție. Este oarecum configurabilă. Adică intensitatea ei este, că în rest... nu simte nici ciocniri sau lovituri, nici diferențe între o turație joasă sau mai înaltă, și nici cine știe ce altceva. Ba chiar mai mult, motorul se „trezește" numai dacă ai un buton apăsat, îmmmmmm adică oricare buton apăsat creează o aceeași (în unicitatea ei) senzație de bâzzzzzz, care este reglabilă în intensitate (dar nu în timp ce te joci). Dacă vă vine să credeți, fără nici un joc pornit, dacă apeși pe indiferent care buton gamepad-ul începe să vibreze, fapt care deschide noi orizonturi nebănuite încă: Microsoft Word Force Feedback Implementation sau Adobe Photoshop Force Feedback Filter. Noroc că cei de la Genius au îngăduit în softul de programare al gamepadului și posibilitatea de a renunța la ceea ce ei au crezut că înseamnă Force Feedback.

Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 01-2225042
Preț (fără TVA): 23 USD

Thrustmaster Force Feedback Racing Weel

Ceea ce te uimește în primul moment după ce deschizi cutia în care acest volan este ambalat nu este nici faptul că arată exact ca un volan de Ferrari (dacă nu mă-nșel 360 Modena, imagine – sau formă – licențiată chiar de Ferrari), nici materialul cauciucat care acoperă în întregime volanul (ce senzație!) și care nu îți lasă palma să alunece pe el indiferent de cât de transpirată ți-o fi pielea, ci faptul că lasă impresia unei solidități pe care eu unul n-am mai întâlnit-o la alte volane. Prinderea lui pe masă presupune ca tăblia mesei să fie destul de groasă, dacă nu... nici o pagubă: se poate prinde foarte bine de masă folosind ceva... orice pentru a îngroșa tăblia. Odată cele două cleme strânse bine și dispozitivul de blocare acționat, volanul „stă" bine prins rezistând la apăsare verticală suficient de mare încât să nu miște decât eventual cu tot cu masă (asta nu înseamnă că va rezista prea mult la sportul ăsta). Pe el sunt o grămadă de butoane de toate felurile, toate programabile, unele la care te-ai fi așteptat mai puțin să le găsești pe un volan: două butoane obișnuite, un pad cu opt direcții, unul cu patru direcții, un schimbător de viteze și în sfârșit două leviere în spatele volanului cu care poți să schimbi vitezele ca la Formula 1. În orice caz, butoanele sunt suficiente pentru orice „pilot", oricât de pretențios, și, în plus, toate sunt puse exact acolo unde trebuie. Ce m-a dezamăgit totuși sunt cele trei fire care ies din carcasa volanului (unul spre mufa USB, unul spre cele două pedale și unul spre alimentator), fire care trec exact pe unde în mod normal își face veacul tastatura. Practic, n-am putut inventa vreo modalitate de a-mi ține pe masă și volanul și tastatura oricâte combinații am încercat, și eu și alții. Dar, în fond, cui îi mai trebuie tastatură? Păi ce, degeaba există volanul? Și am trecut la treabă! Abia aici „jucăria" își arată adevărata față. Nu vrea să funcționeze decât cu Force Feedback, singura





modalitate de a nu avea „force" fiind să joci un joc tare vechi. Ei bine, acesta este volanul cu cele mai puternice forțe pe care l-am văzut până acum (nu degeaba are un motor de aproape 1,5 kg). După o oră de scârțâit de cauciucuri, mă dureau mușchii îndeajuns de tare încât să-mi vină ideea să mai micșorez nivelul forțelor. Și, odată ajuns la reglaje, trebuie să spun că driverul are posibilitatea de a seta nivelul forțelor cu care volanul să răspundă, cu o finețe suficientă pentru a permite aproape orice reglaj. Volanul simte foarte bine calitatea căii de rulare a mașinii (dacă ai forțele la maximum, e posibil să-ți clănțăne dinții dacă nu stai pe asfalt), coliziuni de toate felurile, vibrațiile motorului mașinii și așa mai departe. Intensitatea tuturor acestor forțe este reglabilă, așa încât realismul pe care o cursă îl poate atinge este uimitor. Tare aș vrea să am ocazia să pun un pilot de raliu să-și dea cu părerea despre acest volan... ca de altfel și despre pedale, deși despre ele nu se pot spune aceleași lucruri bune. Sunt destul de „manevrabile" dacă nu ai 47 la talpă, pentru că dacă ai, probabil o să le calci pe amândouă deodată. Totuși, și ele par a fi destul de solide și rezistente. Impresia pe care ele mi-au lăsat-o ar fi fost mult mai bună dacă greutatea panoului pe care sunt montate ar fi fost mai mare, sau dacă ar fi avut vreo posibilitate de fixare pe podea, covor, mochetă sau orice altceva ar putea acoperi podeaua.

Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01-2316769 fax: 01-2316766
Preț (fără TVA): 110 USD

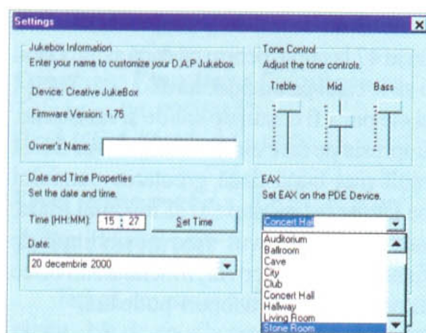


Creative DAP Jukebox

Creative Technology lansează un nou produs destinat audiției de fișiere MP3.

Creative DAP Jukebox este, la o primă vedere, un player de fişiere MP3. Dar, la o citire mai atentă a documentației produsului, aflăm că în măruntaiele acestuia se află un harddisk cu capacitatea de 6 GB, acesta fiind mediul pe care utilizatorul poate stoca fişierele MP3. Un calcul sumar ne arată că în DAP Jukebox „încap" peste 100 de ore de conținut audio în format MP3, sau, mai pe înțelesul utilizatorului obişnuit, aproximativ 150 de CD-uri pline ochi cu MP3-uri comprimate la rata de 128 kbps.

Bine, dar cum încărcăm toate aceste MP3-uri pe HDD-ul din DAP Jukebox? Prin deja clasica legătură la un port USB al PC-ului. În cutia în care ne este livrat player-ul se află și un cablu care îndeplineşte tocmai această funcție. Dar, ne mai trebuie şi un software care să se ocupe de transferul fişierelor audio de pe calculator către DAP Jukebox. În aceeaşi cutie vom găsi un CD pe care se află cea mai recentă versiune a programului Creative PlayCenter. Transformat în totalitate față de vechea sa formă şi funcționalitate, Creative PlayCenter 2.0 vă va permite grabbing-ul pistelor de pe CD-urile audio şi compresia lor ca fişiere MP3, dar şi audierea fişierelor MP3 de pe propriul calculator, cât şi a celor de pe DAP Jukebox, atunci când acesta este conectat la un port USB.



Setări EAX realizate asupra DAP Jukebox prin programul Creative PlayCenter 2.0.

Mai mult decât atât, Creative PlayCenter 2.0 vă va ajuta să transferați cu lejeritate fişiere audio de pe HDD-ul calculatorului vostru pe cel al DAP Jukebox-ului. Timpul de transfer este rezonabil de scurt, fiind comparabil cu al oricărui dispozitiv de gen (cum ar fi, din nou ca exemplu, Diamond Rio). Interfața programului Creative PlayCenter 2.0 este excelent realizată, toate funcțiile pot fi accesate din butoane puse la locul potrivit, operațiunile de control al DAP Jukebox atunci când acesta este „andocat" la computer fiind foarte uşor de executat.

Ecran, butoane și efecte ...

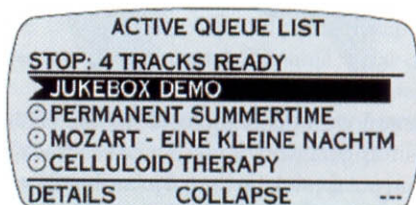
Fişierele audio stocate în DAP Jukebox pot fi organizate în patru categorii: Playlists, Albums, Artists şi Genres. Playlist-urile sunt exact ceea ce suntem obişnuiți să vedem la Winamp, adică o mulțime de fişiere audio puse alături de utilizator pe criteriul bunului plac. Celelalte trei categorii însă, permit o mai bună organizare a materialului audio pe criterii care permit şi uşurează căutarea. Pentru că un ecran LCD cu şapte linii, din care numai cinci pot fi folosite pentru afişarea denumirii fişierelor audio, nu este la fel de explicit şi de simplu de utilizat precum un monitor de computer.

De aceea, la transferul fişierelor audio cu Creative PlayCenter 2.0 de pe calculator pe DAP Jukebox, pot fi precizate atât albumul, artistul cât şi genul din care acestea fac parte. Aceste atribute vor ajuta la indexarea pe aceste criterii a pieselor muzicale, şi la mult mai uşoara lor găsire şi sortare, atunci când DAP Jukebox va fi deconectat de la calculator şi va deveni un aparat de sine stătător.

În această situație, pe lângă existența LCD-ului, vă sunt de mare folos cinci butoane. Trei se află chiar sub LCD şi folosesc la acționarea anumitor comenzi ce vă sunt puse la dispoziție în ecranul curent. Apoi, două butoane, cele „mai din dreapta" sunt folosite pentru comenzile de „sus" şi „jos" necesare pentru navigarea în liste. Dat fiind că aceste liste pot fi foarte lungi, iar LCD-ul oferă numai cinci linii pentru afişarea unei părți din listă, ar fi fost util dacă producătorul ar fi prevăzut posibilitatea executării unei comenzi de tip „page up", „page down".

Deci, în stânga se află butonul „LIB" cu care se deschide ecranul „Library Categories", din care pot fi accesate cele patru categorii (Playlists, Albums, Artists şi Genres) după care sunt organizate piesele de pe HDD-ul micului DAP Jukebox. Iar sub acest buton se află un altul, pe care scrie EAX! Ei bine, ați ghicit, asupra semnalului audio se pot aplica setări EAX, aşa cum înțelegem acest termen atunci când îl folosim pentru seria Creative SB Live!. Aceste setări EAX se împart în trei categorii: Parametric EQ, Spatialization şi Environmental Settings.

Egalizatorul parametric oferă trei benzi de egalizare – joase, medii şi înalte, cu posibilitatea de setare până la +/- 12dB. Benzile de frecvențe joase şi înalte sunt fixe, dar cea de medii poate fi setată de utilizator în intervalul de la 200 Hz la 4500 Hz. Din păcate însă, în momentul în care egalizatorul este activat, volumul sunetului emis de DAP Jukebox scade sensibil. Aproape că pot afirma că egalizatorul funcționează reducând volumul sunetului, spre a avea suficient spațiu de dinamică pentru a face amplificarea di-



Astfel arată, mărit, LCD-ul DAP Jukebox.

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS



360modena PRO Racing wheel

JOYSTICKS



TOPGUN AFTERBURNER JOYSTICK

GAMEPADS



FireStorm DUAL POWER GAMEPAD

www.thrustmaster.com

UNIC REPREZENTANT: UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

ferențiată pe benzi de frecvență pe care o setează utilizatorul.

Apoi, în secțiunea Spatialization există câteva setări de enhancement stereo al audiției în căști. Din nou din păcate, aceste setări nu mi s-au părut de vreun folos, singurul lor efect practic fiind acela de a reduce volumul anumitor benzi de frecvență și de a modifica neplăcut raporturile de volum și panoramare ale instrumentelor din bucata muzicală, transformând efectul de Spatialization într-un defect.

Până la urmă, din toată această secțiune EAX oferită de DAP Jukebox, am găsit ca fiind utilă și plăcută urechii numai partea de Environmental Settings. Aici putem găsi, sub formă de preseturi, o multitudine de tipuri de medii acustice prin care poate fi procesat semnalul audio al DAP Jukebox, cum ar fi Concert Hall, Cave, Forest, Arena, Auditorium șamd.. Acestea se aleg ca atare dintr-o listă, singurul parametru ce poate fi editat fiind intensitatea aplicării efectului respectiv.

Un fel de SB Live!

Probabil că v-ați dat seama deja, în interiorul DAP Jukebox se află un Creative SB Live!, și probabil chiar procesorul EMU10K1. Aceasta înseamnă și faptul că DAP Jukebox poate fi reprogramat pe căi software, întocmai precum SB Live! a avut parte de multe îmbunătățiri prin apariția celor trei versiuni de Live!Ware. De altfel, pe DAP Jukebox se află și un receptor infraroșu, care va deveni util după dezvoltarea ulterioară a firmware-ului. Creative își afirmă deschiderea spre producerea unor versiuni noi ale firmware-ului DAP Jukebox, atât în ceea ce privește secțiunea EAX, dar și cea de control și sistem de operare.

Un alt aspect sub care upgrade-ul software al DAP Jukebox se va dovedi foarte util este cel al formatelor de compresie audio înțelese și utilizate de acesta. Momentan există suport pentru MP3 și WMA, în viitor acestor formate li se vor mai adăuga și altele, la sugestia utilizatorilor.

Dar, structura de SB Live! aduce în DAP Jukebox, pe lângă posibilitățile de upgrade soft, și oarece caracteristici hardware. Astfel, la spatele DAP Jukebox nu există o singură ieșire stereo de tip Line Out, ci două – una pentru față și cealaltă pentru spate. Prin ieșirea de spate (Rear) semnalul poate oglindi perfect semnalul de pe față, sau, printr-una din opțiunile EAX, cele două ieșiri pot fi setate pentru surround, în genul cunoscutului Live!-Surround. Există și o intrare de tip Line In, pentru că DAP Jukebox poate fi folosit pentru înregistrarea de fișire audio, în format wav, la orice rată de sampling standard. Există și o ieșire pentru căști, cu potențiometrul de reglaj al volumului aflat lângă aceasta, întocmai ca la clasicele walkman-uri. Mai mult, chiar în pachetul DAP Jukebox se află și o pereche de căști, de calitate bunicică (adică între mediu și acceptabil). Volumul maxim ce se poate obține în căști este, ca să fiu mai sugestiv, cu vreo două gradații sub volumul pe care l-aș putea numi „tare". Adică, dacă volumul maxim este 20, „tare" ar fi fost 22.



Două imagini care demonstrează clar faptul că designul DAP Jukebox este destinat așezării pe o suprafață orizontală, și nu portabilității în timpul mersului.

Portabilitate

DAP Jukebox este livrat cu un alimentator de la rețea, pentru cazurile în care vă aflați în preajma unei prize electrice. Alimentatorul este foarte mic și extrem de ușor, deci nu va inoportuna în timpul transportului. Apoi, în cutia în care se află DAP Jukebox veți mai găsi opt baterii NiMH reîncărcabile. Acestea se folosesc câte patru pentru alimentarea DAP Jukebox în situațiile în care nu aveți altă sursă de curent. Producătorul afirmă că bateriile vor funcționa la o încărcare pentru patru ore de audiție. Demn de menționat mi se pare faptul că bateriile pot fi încărcate în player, numai că acesta nu poate fi folosit pentru audiție în acest răstimp.

O singură nelămurire am... Designul DAP Jukebox este unul de aparat destinat a fi așezat pe o suprafață orizontală. Nu există nici o posibilitate de a-l agăța de corp, pentru folosire în timpul mersului, deși producătorii afirmă că poate rezista la șocuri de 150 G, în plus aparatul propriu-zis fiind suficient de mic și de ușor. Iar gentuța cu care este livrat nu oferă o soluție în acest scop. Straniu!

O aplicație la care DAP Jukebox se poate dovedi util este înregistrarea audio. Dacă vreți să folosiți ca sursă un microfon, va trebui ca acesta să fie în prealabil preamplificat, căci intrarea dedicată înregistrării este de tip Line In. Calitatea la care se poate înregistra cu DAP Jukebox este bună, identică cu cea obținută cu un SB Live!.

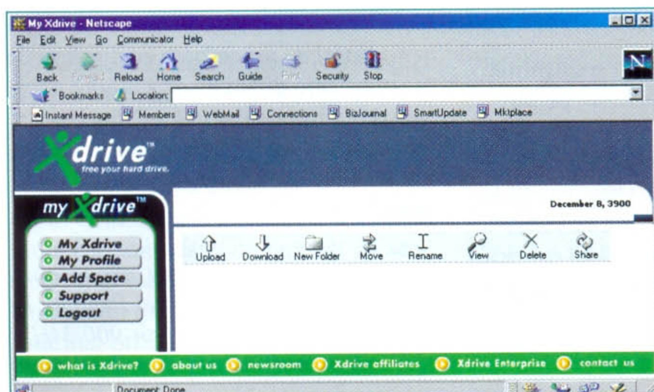
Este aproximativ limpede faptul că Creative DAP Jukebox oferă o seamă de facilități și funcții atractive. În măsura în care acestea se potrivesc cu suma pe care cumpărătorul este dispus să o plătească pentru a le avea, și care este destul de mare, Creative DAP Jukebox este un produs interesant, cu un design care va avea un cuvânt greu de spus în ceea ce privește viitorul produselor de acest gen.

Marius Ghinea

Producător:	Creative Technology
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	475 USD

Patch

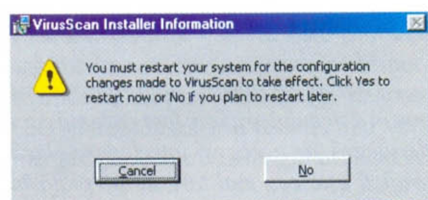
A mai trecut o lună, am mai primit o sumedenie de mail-uri de la voi, din care am selectat câteva.



Imagine primită de la Liculescu Florin



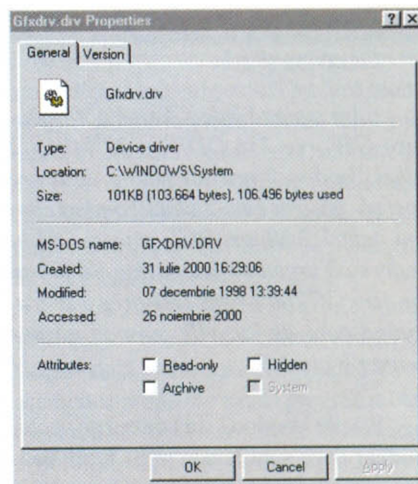
Imagine primită de la Răzvan Marian Dobre.



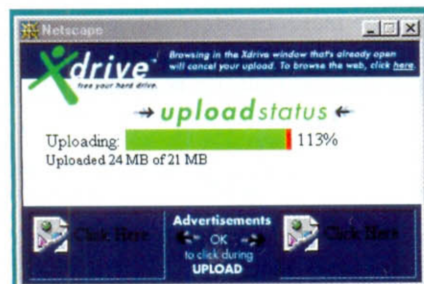
Imagine primită de la Sorin Codreanu.



Imagine primită de la N. Cătălin.



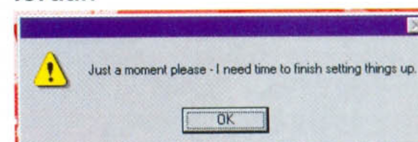
Imagine primită de la Alexandru Iordan



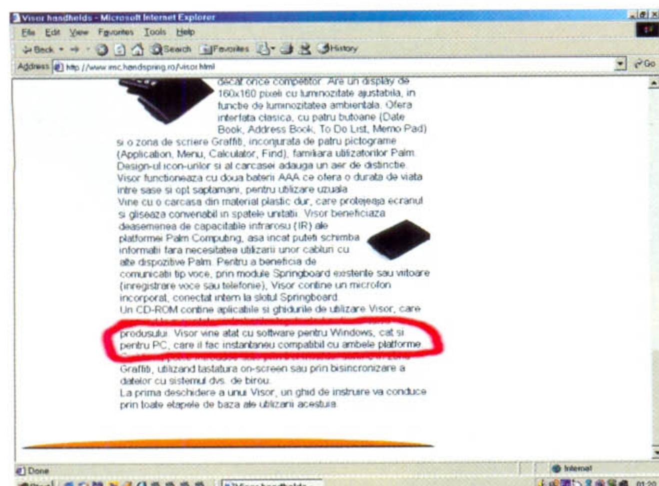
Imagine primită de la Liculescu Florin.



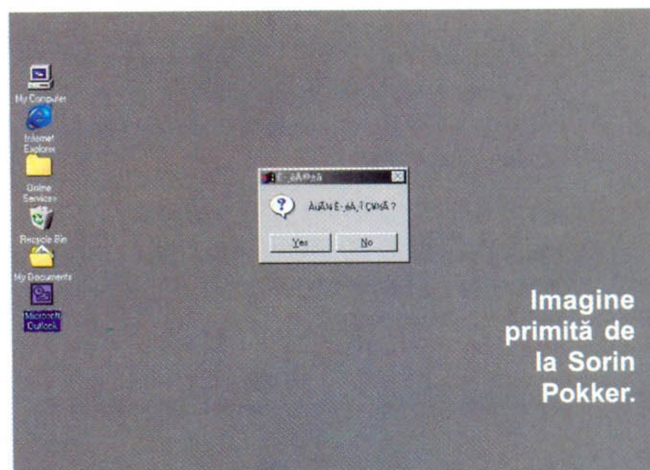
Imagine primită de la Iulian Ciuhu.



Imagine primită de la Andrei Ionuţ Balcanaşu.



Imagine primită de la Bobby.



Imagine primită de la Sorin Pokker.

Ne puteţi trimite capturi de ecran, scanări, fotografii pe adresa redacţiei (OP 2 CP 4 Braşov 2200) sau la cristian_caşcaval@level.ro (cu subiectul Pt. PATCH). Imaginile trebuie să fie surprinse de voi (asupra faptului!) iar formatul lor: BMP, PCX sai TIFF (eventual compresate cu ZIP, ARJ, RAR). Trucajele nu vor da bine la nota finală, deci nu vor fi publicate. Nu se dă nici un premiu (doar recunoaştere naţională şi internaţională)! Câştigător: Florin!



Service Autorizat

Prețurile scad în continuare (totuși, poate nu atât cât ar trebui pentru ca și noi să ne putem bucura mai mult), performanțele cresc și ele pe zi ce trece etc. Povestea asta se întâmplă zi după zi după zi... Dar, problemele rămân, sau apar altele noi și mult mai complicate. Sper ca măcar unele din neplăcerile voastre să fie mai ușor de surmontat după ce veți citi această rubrică. Întrebările și nedumeririle voastre sunt în continuare așteptate pe adresa redacției (cu mențiunea „Pentru Service Autorizat" pe plic), pe adresa noastră de e-mail service_autorizat@level.ro. Vizitele pe forumul LEVEL de pe site-ul nostru, www.level.ro, pot și ele să vă rezolve anumite probleme, acolo există rubrica Software/Hardware, și nu numai... atât eu cât și o mulțime de alți „guru" într-ale hardware-ului și software-ului sunt gata să vă ajute.

toshy

GeForce SLI

Octavian și atât

„Am o placă video Asus V6800-Deluxe GeForce 256 DDR cu 32 MB și 2 plăci Voodoo 2 interconectate. Mai are rost să păstrez cele 2 plăci Voodoo care îmi ocupă 2 sloturi PCI, asta având în vedere că vreau să înlocuiesc V6800-ul cu Asus V7700 64MB GeForce 2 Ultra, ținând cont de jocurile care se găsesc acum pe piață."

Plăcile Voodoo2 sunt destul de vechi, și chiar dacă sunt legate in SLI, un Voodoo3 are performanțe ceva mai bune decât acestea.

Față de un GeForce 256, acestea sunt mult mai slabe, și nu numai la viteză, ci și la calitate. Dacă te joci mult Unreal sau jocuri care merg mai bine pe Glide, poți liniștit să le păstrezi, dacă nu te interesează calitatea imaginii. Altfel, nu are nici un sens să le mai păstrezi în sistem.

Zgomot rotativ

Garbia Alex

„Vara trecută mi-am luat cu HDD Seagate de 8,4 GB cu 5400 RPM IDE. Chiar acolo, la firma de la care l-am cumparat, l-au partiționat în două. [...]. Până în vacanța de iarnă pot să spun că am fost foarte mulțumit de HDD, n-am avut de ce să mă plâng. În vacanța de iarnă m-am hotărât să-mi formatez hardul, dar având niște mp3-uri pe el, m-am gândit să le copiez pe D [...] De atunci au început problemele. Am observat, că HDD-ul meu începe să facă un zgomot ciudat.

Prima dată nu mi-am dat seama, întrucât am crezut că este un zgomot produs de altceva. E mai mult un sâsâit, ca și cum ai freca ceva la polizor. Dar ce e mai grav, pe lângă faptul că se auzea zgomotul, PC-ul a început să se blocheze...

Credeți că toate acestea sunt de la faptul că încă de la prima formatare trebuiau șterse partițiile, apoi formatate și mai apoi instalat sistemul de operare? Era necesar un format low level din BIOS?"

Sunt foarte puține cazurile în care din software poți strica iremediabil o componentă sau chiar un calculator. La harddisk-uri este destul de puțin probabil să reușești asta – doar dacă îl pui să scrie și să citească data non-stop. Probabil că harddisk-ul tău a cedat fizic, și să știi că nu este un lucru imposibil. Harddisk-ul este o componentă mecanică și este normal să facă anumite zgomote: în timpul funcționării, din cauza frecării cu aerul a discului, se produce un fel de sâsâit destul de ascuțit, dar nu este deranjant, iar când sunt citite sau scrise date, se produc un fel de pocănituri din cauza mișcării capetelor de citire/scriere.

Cum am spus mai sus, aceste zgomote sunt normale, dar ele nu ar trebui să te deranjeze. Dacă sunt deranjante, mai ales zgomotul de „păcănit", mai mult ca sigur că discul respectiv se află în ultimele sale ore de viață și ar fi bine să te gândești să îl schimbi, sau să îl trimiți înapoi la firma de unde l-ai cumpărat dacă mai ai garanție la el.

Formatul low level este o ultimă soluție care poate fi adoptată în cazul în care pe disc sunt erori fizice sau tabela de partiții este iremediabil distrusă. În cazul tău, deci, probabil, o defecțiune mecanică, acesta nu te poate ajuta cu nimic, chiar mai mult, este destul de riscantă o formatare de acest gen, din cauza modalităților diferite sau proprietare pe care le pot avea BIOS-urile.

Plăci grafice sau Socket 3

Danny din Brașov

„Se mai găsesc procesoare pentru Socket 3? Care a fost ultimul astfel de procesor?"

Astfel de procesoare au dispărut de pe piață cam de multișor. Ultimul a fost (dacă nu mă înșel) 486 DX2/66. Dacă te gândești să cumperi așa ceva și vrei de la noi să afli de unde, mă tem că nu îți putem spune.

„Care dintre aceste procesoare merită mai mult banii: Intel Pentium III 800 MHz sau AMD Athlon 900 MHz? Care procesor are cel mai bun raport preț/performanță?"

Cel mai mult își merită banii procu' de la AMD, tocmai datorită raportului preț/performanță foarte bun pe care îl are.

„Acum, în fiecare lună apare ceva nou în domeniul graficii, fapt care mă cam derutează, de aceea vă întreb care placă grafică este cea mai tare de pe piață în momentul de față? Dar care are raportul preț/performanță cel mai bun?"

În acest moment cele mai tari plăci sunt cele cu GeForce2 Ultra. Au însă un preț pe măsura performanțelor – peste 400 USD. Ca raport preț/performanță, cel mai bine stau plăcile echipate cu GeForce2 MX.

Upgrade sau Downgrade?

Matei „Zorg" Tulbure

„Merita să îmi fac un upgrade la configurația pe care o am acum: Pentium III 550 MHz, 128 MB RAM, Voodoo3 cu 16 MB și HDD de 6 GB."

Dacă tu ești mulțumit cu configurația pe care o ai, nu are absolut nici un rost să faci un upgrade. De obicei, un upgrade îl faci când nu merge ceva, sau merge prost, dar pe sistemul tău nu cred că merge ceva prost.

Rețea prea mare

Goangă Andrei

„Am o rețea de șase computere. Rețeaua este realizată neconventional, anume cu cablu de televizor de 75 ohmi, mufe prinse cât de cât bine dar se mai dezlipesc (nesertizate), iar cablurile trec prin aer între balcoanele de la apartamentele noastre. Înainte să punem al șaselea computer totul mergea bine. Între primele cinci calculatoare, distanța medie de la un calculator la altul este de 25 metri. Al șaselea computer se

conectează la al cincilea printr-un cablu de 70 m. Problema e următoarea: de când l-am pus pe al șaselea, nu se mai vede al patrulea computer, nu este accesibil deloc, nici în Windows, nici în joace, și nici în chat..."

Cablul vostru este destul de lung și are și o impedanță mare. Poate, dacă ați fi folosit un cablu de 50 ohmi ar fi mers. Plăcile de rețea, din cauză că ele sunt niște componente electrice, au niște limitări de distanța la care ele pot transmite sau recepționa date, de fapt cât de sensibile sunt ele la semnalele de pe cablu. Unele sunt mai bune la așa ceva, altele sunt mai proaste... în funcție de producător – de exemplu plăcile de rețea fabricate de 3Com pot funcționa pe cabluri de lungime mult mai mare decât un adaptor de rețea obișnuit, dar prețul lor este mult mai mare decât pentru cele, să zicem, Realtek. Soluția voastră este probabil schimbarea plăcii de rețea de pe respectivul calculator cu una care (și aici cred că o să trebuiască să o testați chiar voi), merge cu un cablu de o lungime mai mare.

„O să vreau să îmi iau și un modem mai ca lumea. Merită unul pe AMR? Am văzut că sunt relativ ieftine, dar nu e oferta mare. Ce conțin în plus, ce avantaje au?!?"

Dacă ai slot AMR pe placa de bază, poți fără probleme, chiar să și instalezi unul. Prețul lor este mic ca urmare a faptului că ele nu sunt de fapt niște modemuri adevărate. La fel ca WinModem-urile, acestea nu au un procesor propriu-zis care să facă atât codarea cât și decodarea care este necesară pentru a transmite datele pe linia telefonică, și astfel folosesc procesorul calculatorului pentru aceste calcule. Folosind procesorul calculatorului și având incorporate pe ele doar foarte puține componente, ele pot fi foarte ușor upgradate în cazul în care un protocol nou de comunicare apare, dar performanțele generale ale sistemului scad cu ceva când acesta este folosit.

Negrea Alex

„Până acum nimeni nu știe ce se întâmplă cu calculatorul meu. Sunt disperat. Să vă spun ce se întâmplă: când îl aprind, întotdeauna se resetează de vreo 5 ori, după care intră în Windows. Dar n-am scăpat nici atunci, se resetează când copiez de pe CD aproape întotdeauna. Când ascult muzică cu Winamp se resetează."

Dacă este așa cum zici, înseamnă că unitatea CD-ROM are ceva probleme. Este foarte posibil ca ceva să se fi ars, stricat sau dereglat în ea și puterea de care are nevoie este prea mare față de cât îi poate oferi sursa, caz în care sistemul, inevitabil, se resetează. Același lucru se poate întâmpla dacă ai prea multe harddisk-uri în sistem și acestea consumă mult.

Dacă unitatea este de vină – trebuie să o verifici cumva, pe alt sistem sau la o firmă de service, atunci e clar. Dacă nu, o sursă de putere mai mare, poate de 300 W sau peste dacă găsești, cred că va face față consumului imens din sistemul tau.

Poziție și CTX

Vladimir Florian

„Am un monitor CTX color puțin mai vechi. Am schimbat două plăci grafice, una de la Sierra Scrimin 3D și un Voodoo3 2000 la care am schimbat de două ori driverele. De fiecare dată când intru într-un joc, adică schimb rezoluția de la 1024 x 768 la 800 x 600 sau 640 x 480, imaginea pleacă (sau ramâne) într-o parte și trebuie reglată manual. Astfel, nu pot avea o imagine perfectă pe monitor. Am conectat monitorul la un sistem cu TNT2 cu driverele care vin odată cu placa și, minune, a mers perfect!"

La fiecare placă grafică diferă RAMDAC-ul, partea care se ocupă cu conversia imaginii într-un semnal pe care monitorul îl poate înțelege. Unele sunt mai bune, altele sunt mai proaste, dar fiecare are frecvențe diferite la care funcționează, de aici imaginea nu arată la fel (cel puțin ca dimensiuni) pe două plăci grafice la rezolții identice.

Dacă monitorul tău nu ține minte setările pe care tu le-ai făcut, atunci de fiecare dată va trebui să le refaci. Pentru asemenea probleme există programe care încearcă să corecteze cât de cât această problemă, cum este de exemplu PowerStrip, care poate fi găsit pe Internet la adresa www.entechtaiwan.com.

www.LEVEL.ro

Jocul Anului (Part II)

Noi nu ne dăm bătuți și, ca urmare a feedback-ului extraordinar pe care l-au avut aceste premii, iată că publicăm în acest număr și Jocul Anului așa cum a fost văzut și votat de către redactorii noștri. Unele păreri au fost în concordanță cu părerile cititorilor noștri, dar la alte categorii se pare că gândurile redactorilor au rămas pe „plaiuri" de vis cum ar fi: Vampire, Deus Ex, Crimson Skies, titluri care rămân în continuare adevărate pietre de hotar ale genului.

Redacția LEVEL

Real-Time Strategy (RTS)

EARTH 2150

Grafică superbă, feeling de milioane și un gameplay excelent... ce altceva mai vreți?

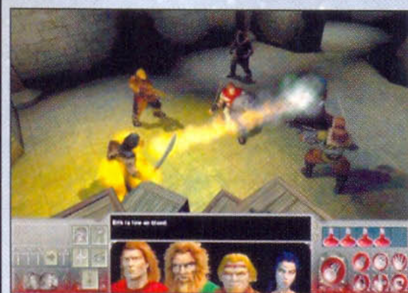




Simulatoare Zbor/Spațiale

CRIMSON SKIES

Și la această categorie decisiv a fost factorul FUN. Joystick-uri stricate, nopți pierdute și un zâmbet larg pe fața redactorilor LEVEL au fost doar câteva din efectele trecerii jocului Crimson Skies prin redacția noastră.



Role Playing Game (RPG)

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Cu un singur vot lipsă, Vampire a fost desemnat de noi ca fiind cel mai bun RPG al anului. Grafică excelentă pentru un RPG și o atmosferă lugubră... merită!



Simulatoare Sportive

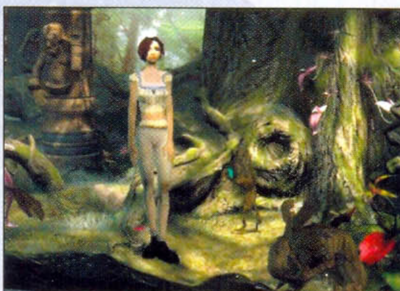
RUGBY 2001

Rugby 2001 a fost cel mai apreciat simulator sportiv al anului 2000 în redacția LEVEL. Foarte bine realizat, fiecare dintre noi s-a bucurat de ocazia de a câștiga/pierde un joc de rugby fără să se aleagă cu niște coaste rupte.

Adventure

THE LONGEST JOURNEY

Cu siguranță, jocul care a impresionat cel mai mult redacția LEVEL (mai ales pe unii) și unul dintre puținele jocuri căruia nu ai ce să îi reproșezi.





Action

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Nici nu se putea altfel... Timpul depus de redactorii LEVEL în încercarea de a veni de hac celorlalți într-un mod cât mai neplăcut ne-a convins să îl încoronăm rege al categoriei Action.



Simulatoare Auto

GRAND PRIX 3

Deși Need for Speed: Porsche 2000 a fost și el foarte gustat de redactorii LEVEL, nimeni nu a putut contesta supremația lui Grand Prix 3. Șansa de a pilota un bolid cu 350km/h la Monte Carlo a fost decisivă în luarea acestei decizii.

Turn-Based Strategy (TBS)

SHOGUN: TOTAL WAR

Mirosul de sake a acaparat întreaga redacție LEVEL o dată cu sosirea lui Shogun: Total War. Au urmat cărțile lui Sun Tzu și până aici ne-a fost!



Simulatoare

THE SIMS

Original, plin de umor, inovativ şi acaparant... iată de ce The Sims a reuşit să câştige la această categorie.

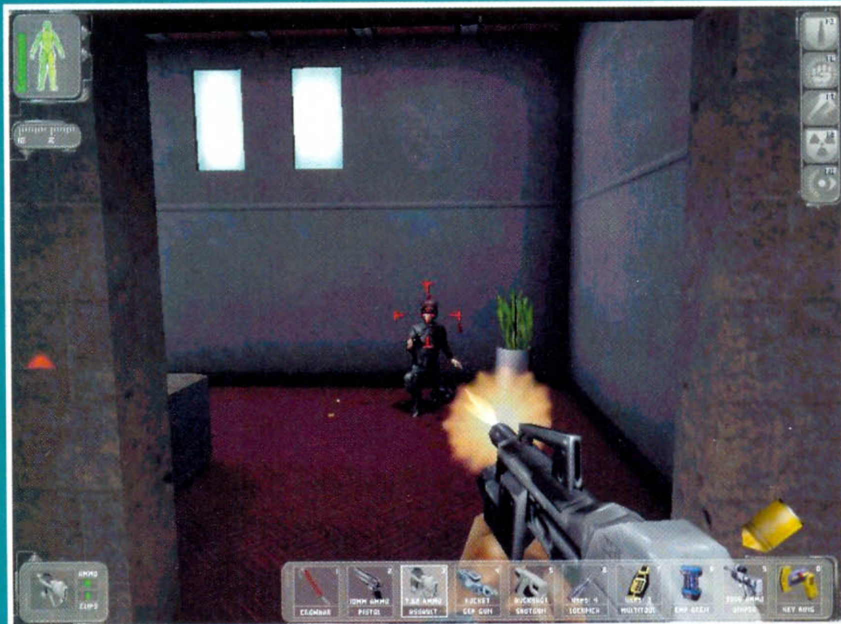


Add-on

PANZER GENERAL 3D: SCORCHED EARTH

Chiar în acest moment, mai mult de 3 sferturi din redacţia LEVEL îl joacă. Şi cum un sequel aduce cu el câteva îmbunătăţiri, a fost luată uşor decizia de a-l declara cel mai bun Add-on.





Cel mai bun joc al anului

DEUS EX ŞI THE LONGEST JOURNEY

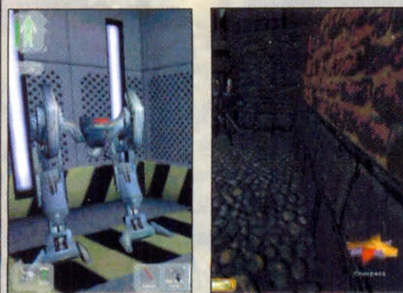
Două jocuri total diferite ca stil dar excepţionale în felul lor. Ambele reuşesc să creeze o lume extrem de veridică de care îţi este greu să te desparţi. Mai mult decât atât, nu numai că sunt cele mai bune jocuri din acest an, dar ambele şi-au câştigat un binemeritat loc în topul celor mai bune jocuri ale tuturor timpurilor.



First Person Shooter (FPS)

DEUS EX ŞI THIEF II

Deus Ex, un joc aproape complet şi ThiefII, un first person sneaker ce ne-a mers la suflet... Ne-a fost greu să alegem între cele două jocuri aşa că am decis (după lungi deliberări) să acordăm amândurora titlul de „Cel mai bun FPS al anului".





Cel mai original joc

THE SIMS

Cel mai inovator joc al anului a fost în concepţia redacţiei LEVEL, The Sims. Adăugaţi la ideea absolut bestială a jocului şi gameplay-ul acaparant al jocului şi o să înţelegeţi de ce l-am declarat câştigător.

Cea mai mare dezamăgire

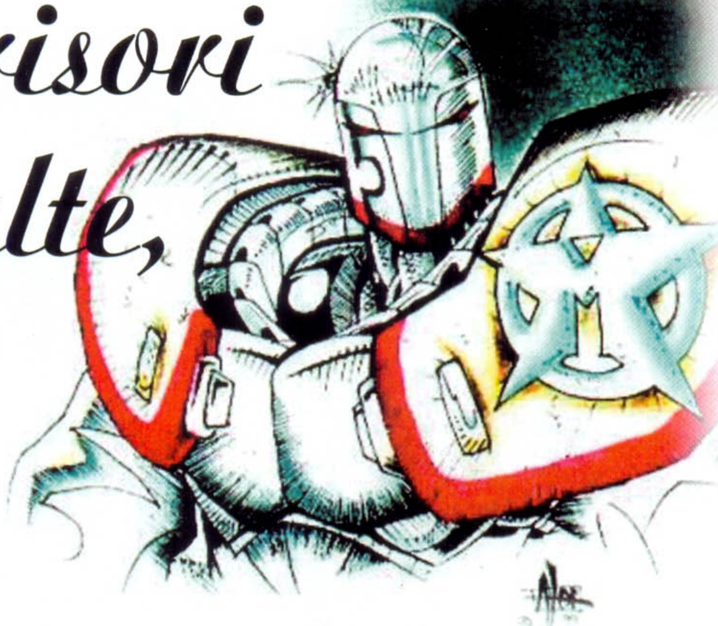
TIMELINE

Primul joc al lui Michael Crichton se anunţa cel puţin interesant.

În loc de asta am dat peste un joc scurt, slab şi urât care a fost şters cu mare bucurie de pe calculatoarele noastre.



Scrisori multe,



discuţii aprinse şi probleme ce trebuie rezolvate.

Tocmai am realizat ceva... Toţi cei care trimit o scrisoare la redacţie (indiferent de ce ar conţine aceasta: critici mai mult sau mai puţin dure, aprecieri, etc) declară astfel că LE PASĂ. Nici nu ştiţi cât de mult contează asta pentru noi, să ştim că nu scriem revista degeaba, că sunteţi destui care sunteţi influenţaţi de ea. Un sentiment minunat, vă spun eu.

Acuma să trecem la treabă, să vedem ce (ne-)aţi mai scris...

Pavel Bogdan

Stimată redacţie,

Mă numesc Pavel „Harpion" Bogdan şi cumpăr revista dumneavoastră de aproximativ un an şi jumătate şi cred că este cea mai bună sursă de informaţii din domeniul jocurilor pe PC.

Este prima mea scrisoare pe care o trimit şi sper că mă voi exprima cât mai clar. Acum că am terminat cu introducerea să trecem la lucruri serioase:

1. Sunt de părere că cititorii acestei reviste nu sunt în poziţie să critice această publicaţie şi redacţia ei, deoarece am fost în postura de redactor la revista liceului şi am idee despre eforturile care se depun la acest proiect, aşa că până în momentul în care vreunul din cititori va pune „osul la muncă" pentru ca gamerii României să-şi ia doza de LEVEL pe lună, nimeni nu are dreptul să critice munca dumneavoastră care este de calitate.

2. Nu am trimis niciodată o scrisoare redacţiei deoarece m-am mulţumit să cumpăr revista, să citesc articolele, să le comentez cu prietenii, dar în momentul când am aflat rezultatele alegerilor pentru jocurile anului am rămas profund dezamăgit.

În rândurile următoare mă voi referi la categoriile de jocuri la care mă pricep foarte bine:

I RTS. Cum poate cineva în toată mintea să aleagă la această categorie Red Alert 2, de departe dezamăgirea anului, atunci când există în lista de alegeri Ground Control care este după umila mea părere o bijuterie din punct de vedere al ideii, gameplay-ului şi graficii, sau chiar Earth2150 care chiar dacă nu atinge Ground Control-ul măcar este 3D.

II. RPG. Vreau să vă spun că sunt absolut furios. Cum se poate ca un joc ca Baldur's Gate II: Shadows of Amn care este de o complexitate inimaginabilă şi de o frumuseţe absolut uimitoare, Planescape Torment şi Vampire: The Masquerade care au nişte idei „supergeniale" şi un feeling (scuzaţi englezismul) foarte adânc să fie surclasate de o minciună ca Diablo II care nu merită numele de RPG, el fiind nimic mai mult decât un amărât de hack'n'slash?

III. Simulatoare. Aici cred că bătălia a fost oarecum egală, însă cred că ideea de piraţi şi „piratese" ale aerului este mult mai atractivă decât realismul exagerat al Flanker-ului.

IV. Simulatoare sportive. Poate aici nu ar trebui să mă bag, dar eu personal m-am simţit mult mai tensionat într-o partidă de hochei (NHL 2001) în care trebuie să pui în aplicare tactici complexe de înscriere, decât într-un meci de fotbal (Fifa 2001) în care România ajunge campioană numai pe baza unei centrări în apropierea porţii şi apoi o foarfecă supidă.

V. Add-on-uri. Cred că mai degrabă cineva normal ar juca un Homeworld: Cataclysm care aduce cu el unităţi complet noi şi un inamic complet nou cu tactici de distrugere inovatoare, ceea ce duce la o abordare diferită a jocului faţă de original, decât Age of Empires: The Conquerors care aduce în plus nişte unităţi absolut nefolositoare: Plumed Archer, Tarkan-ul şi aceleaşi strategii de luptă.

Cel mai original joc: sunt de acord cu această alegere, dar dacă aveam mai multe opţiuni decât cele de pe listă cred că Black&White este o producţie genială.

Cel mai bun joc al anului: aceleaşi comentarii ca la categoria RPG. Baldur's Gate II: Shadows of Amn este pe departe cel mai bun.

Concluzia la care am ajuns este că, ori gamerii români nu au destule materiale din care să-şi formeze păreri despre jocurile de pe piaţa românească ceea ce mă îndoiesc având în vedere numarul destul de mare de publicaţii în domeniu, ori el este atât de „redus", scuzaţi expresia, încât să nu recunoască adevarata calitate a jocurilor. Oare aceştia se lasă furaţi de publicitatea pe care marile case de jocuri o fac producţiilor nu chiar reuşite, oare aleg ei să fie de acord cu prezentările date de producatori în loc să privească jocul aşa cum este? Aş vrea să aflu răspunsul la această întrebare.

Cu asta am terminat minunata mea scrisoare din cauza căreia, dacă o veşi publica, cred că mă va înjura jumătate de Românie, dar îmi asum riscul, poate reuşesc să deschid minţile gamerilor.

Până la următoarea scrisoare:
PACE ŞI VIRTUTE

Mă rog, nu aş ajunge merge aşa departe până la a declara că cititorii noştri nu au voie să critice ceea ce facem noi aici. Mai mult ca sigur, orice sugestie, critică, idee care ne vine de la un cititor este binevenită...

Cât despre părerea ta în legătură cu alegerile cititorilor, ce pot spune... Părerea ta este părerea ta, părerea lor este a lor... iar gusturile nu se discută. Poate că nici mie nu mi-au convenit unii dintre câştigători, dar asta nu înseamnă că nu respect alegerea lor.

La partea cu gamerul român însă, ai şi puţină dreptate. Din păcate, gamerul român se joacă mult prea mult prin săli de jocuri şi mult prea puţin acasă. Ceea ce înseamnă că va juca jocuri nu neapărat nepaipomenite dar cu priză la public, şi se va învăţa să prefere de acum înainte numai acest gen de jocuri. Păcat...

PrometeuX

Ceau Mitza!

Radu aka PrometeuX din Arad îţi scrie.

Am şi eu nişte of-uri care trebuie spuse, pentru că eu unul nu prea mai înţeleg cum se „învârt" unele lucruri în revistă.

Mai întâi însă vreau să ştii că m-a călcat foarte tare pe nervi tipul ăla care urla după Wild Snake. Nu zic, şi mie îmi plăcea Sharpele (era unul din redactorii mei favoriţi), dar nu îi suport pe ăştia care nu sunt în stare să accepte schimbarea.

Îmi plăcea pentru că aveam încredere în el; dacă zicea Sharpele că jocul X e bun sau Y e slab atunci eram convins că aşa este. Te rog să nu crezi că îl idolatrizez, însă seriozitatea (e vorba de cea profesională) cu care mă (ne) obişnuise mă determina să îi dau acest credit (şi ea dar şi stilul lui degajat), şi sper că eşti de acord cu mine că trebuie să munceşti mult ca să câştigi încrederea celui ce îţi citeşte articolul.

Cât despre tine, mie personal îmi place stilul tău, rece şi la obiect (poate rece nu este chiar cuvântul potrivit; ideea e că apreciez obiectivitatea), însă cel mai mult şi cel mai mult îmi place „mâna de fier" cu care ţii hăţurile (nu ale reformei) chatroom-ului. Bine faci că le mai tai din nas tuturor puştilor care cu inconştienţă cer lună de lună joc full şi poster. Până să ajungi la fel de popular ca şi Snake mai e mult, însă sper că nu te vei da bătut.

Buuuun. Hai să trecem la subiect. Primul lucru care m-a frapat când am răsfoit revista a fost faptul că un joc calificat de voi ca fiind de doi bani (mai bine zis 66 de bani) a ajuns cover story. Să îţi spun drept, jumate din entuziasmul cu care am cumpărat revista s-a datorat faptului că pe copertă scria mare şi lat „Gunman Chronicles", eu fiind un fan înrăit de HL, iar un tip supărat cu o armă futuristică îţi arată caninii. Eu nu zic că review-ul nu a fost bun şi nota pe măsura jocului, însă am avut impresia în cazul acesta că voi încercaţi să scoateţi în faţă jocuri slabe (sau să îi scoateţi din pepeni pe fani).

Asta cu atât mai mult cu cât în revistă erau review-uri şi la alte jocuri care ar fi meritat să ajungă pe copertă vorbesc aici de Alice (care e super bestial) sau de Sea Dogs care, culmea, are un review de 4 pagini faţă de 2, din care numai una cu text la subiect, la G.C. Poate ai să-mi dai replica că nu numărul de pagini contează ci jocul în sine, dar ca să umpli 4 pagini (mai bine zis 3 dacă scoatem screen shoot-urile, dar oricum destule) înseamnă să ai într-adevăr despre ce scrie. Ce pot să zic? La pomul lăudat să nu te duci cu sacul...

Altă problemă ar fi felul în care notaţi jocurile. Eu nu vă contrazic, pentru că pe majoritatea nu le-am jucat, deci nu am cum să vă aduc argumente contra, însă lucrurile spuse în unele articole şi nota contrastează foarte tare. Hai să-ţi dau şi un exemplu: Civ Call to Power 2. Domnul Marius Ghinea, care se vede că e un mare fan de Civ, critica AI-ul jocului o pagină întreagă, din cele două ale articolului, şi totuşi jocul ia 91 la punctaj.

Întrebare: cum se poate aşa ceva? Unde lăsăm obiectivitatea? Eu îl cred pe cuvânt când laudă modul multipalyer, însă, din câte văd, acest capitol are o pondere de numai 5% din toată nota. De asemenea îl mai cred când spune că arborele tehnologic e mai bine gândit şi alte argumente pro, însă AI-ul ăsta subdezvoltat nu trage în jos chiar la nici o categorie de notare (gameplay sau feeling)?

Sper că nu îmi veţi lua (tu Mitza, dar şi redacţia) criticile în nume de rău. Am amintit aceste mici neajunsuri pentru că ţin la voi şi vreau să fiţi cei mai buni (dar şi pentru că mă calcă personal pe nervi subiectivitatea asta, ca să fiu sincer până la capăt).

Trecând de chestiile legate de voi, vreau să intru într-o altă problema care cred că a dat dureri de cap tuturor redactorilor care au răspuns vreodată la scrisori: jocul full. Poate o să ţi se pară paradoxal, însă eu unul sunt ferm împotriva jocurilor full. Să îţi spun şi de ce. Într-un număr din anul trecut din vară, dacă nu mă înşel, voi puneaţi un joc full numit Mobility. Chestia e că pe copertă era un screen shot de la ceva simulator de curse cu un bolid roşu şi peste el scris cu fonturi de 72, cred, „Joc Full Mobility". Cred că îţi dai seama de prima impresie pe care mi-am făcut-o când am văzut revista pe standuri şi la ce fel de joc m-am gândit. Nu mică mi-a fost surpriza când mi-am instalat jocul (eu nu citisem încă revista să ştiu despre ce e vorba) şi am văzut un sim de genul XXX Tycoon (pune tu ce vrei în loc de XXX). Pot să spun cu mâna pe inimă că am avut un şoc care m-a trezit la realitate. Mi-am dat seama de un lucru, în orice caz, şi anume că nu voi vedea prea curând un joc full care să fie pe gustul meu adică un fps, un action/adventure sau chiar un arcade. Jocurile full de care reuşiţi voi să faceţi rost nu sunt bune de nimic (nu vă acuz pe voi) şi aceasta deoarece ar fi la mintea cocoşului să crezi că un producător care a lansat un joc de succes şi după care a scos nişte bani frumoşi e gata să îl dea acum aşa tam nesam pe gratis, oricât de vechi ar fi. Să nu uităm că încă mai apar compilaţii de genul „Best of arcade" cu Mr. Pacman şi alte personaje celebre de pe urma cărora se câştigă încă bani. Chiar de curând am citit în revista voastră că nu ştiu ce companie de jocuri a cumpărat licenţa pentru tetris pe următorii 2 sau 3 ani. Asta spune multe. În plus, nici cei care cer cu atâta patos joc full nu cred că sunt destul de naivi, încât să creadă că luna care vine pe CD vor găsi un Quake sau un Warcraft sau mai ştiu şi eu ce, şi de aceea, sincer, nu-i înţeleg de ce insistă. Mai mult, dacă ţii neapărat să te joci un joc (şi nu ai bani să cumperi versiunea originală, bine-nţeles), atunci există modalităţi să faci rost de el (trăiască pirateria şi unităţile CD-RW, din păcate) şi nu aştepţi până la paştele cailor (şi mai trimiţi în timpul ăsta şi nişte scrisori supărate la redacţie) să apară în revistă. Eu unul vreau pe CD cât mai multe demo-uri pentru că nu îmi convine să mă duc să cumpăr un joc (fie el şi pe un CD piratat, tot bani sunt) şi să ajung să realizez după două ore că nu-mi place. Cum noi aici în ţărişoara noastră dragă nu prea avem cum să facem download-uri masive de pe net şi să ne luăm noi cu mâna noastră demo-urile, revistele de jocuri sunt singura noastră poartă spre tot ce apare nou pe piaţă, şi aici nu cred că mă poate contrazice nimeni.

Sper ca argumentele mele să-i convingă şi pe alţii (dacă vor ajunge să fie citite - înţelegi aluzia, nu?) să nu vă mai bată la cap cu chestiile astea inutile. De subiectul poster nici nu mă mai leg (îţi dai seama de ce).

Acestea fiind spuse, îţi zic ţie, Mitza, şi tuturor celorlalţi din redacţie, la re... citire. Hai salut şi nu uitaţi: keep up the good work!

P.S.: felicitări pentru imaginea cu monstrul ăla de la pagina 19 (dreapta jos)! Când am văzut-o mi-a zburat imediat gândul la iubitul nostru şef de stat, care e singurul al cărui zâmbet poate rivaliza cu ce aţi pus voi acolo.

Mă distrează când sunt catalogat ca fiind foarte serios, obiectiv şi mai ştiu eu ce... eu unul nu mă văd deloc aşa.

Gunman Chronicles a ajuns pe copertă în ultimul moment. Cover-ul din acea lună trebuia să fie Sea Dogs, dar nu am primit nici o imagine de la producători ca să o punem pe copertă. De asemenea, alegerea Gunman-ului nu a fost un accident. Pe lângă faptul că revista arată foarte bine cu acea copertă, noi nu vrem să dăm impresia că jocul de pe copertă este cel mai bun joc al lunii, sau ceva de genul... pur şi simplu nu ne stă nouă în fire să acordăm astfel de distincţii. Cele mai bune jocuri se văd după nota pe care o primesc în revistă.

CD-ul full este o altă problema. Ai dreptate când spui că majoritatea cititorilor nu înţeleg efortul financiar cerut de prezenţa unui astfel de CD în revistă. Iar cererile de genul „puneţi şi voi QuakeIII sau Unreal Tournament 2 (când o apărea) pe CD" îmi smulg un zâmbet amar. Jocurile, cu cât sunt mai noi, cu atât sunt mai scumpe, iar în cazul jocurilor care au apărut de doar un an nici nu se pune problema să fie vândute full cu orice revistă din lume... ca să nu mai vorbim de jocurile care nici nu au apărut încă...

Hmmm, aproape că îţi dau dreptate în legătură cu imaginea aia!

Sasu Victor

MOTTO: Dacă unul din redactorii/colaboratorii voştri a dat în mintea copiilor şi pe deasupra a mai jucat şi Red Alert2, asta nu înseamnă că noi, ceilalţi jucători ai acestui joc, suntem nişte „puştani”.

Nu-mi stă în fire, dar sunt nevoit s-o fac. Până acum nu v-am făcut nici o critică vehementă, dar LEVEL-ul din ianuarie 2001 mă obligă. Ţin să precizez că peste mai puţin de două luni am să împlinesc 17 ani şi la fel ca şi alţi băieţi de vârsta mea, am jucat şi terminat RA2. Asta nu înseamnă că sunt „puştan” – cuvântul acesta mă jigneşte profund şi pe viitor fiţi siguri că am să refuz vehement să citesc orice articol semnat „The End”. Bă fraţilor, vă compătimesc! Staţi şi jucaţi non-stop, numai asta visaţi şi tot flămânzi de jocuri sunteţi. Vreţi realism, RTS deplin, inovativ: faceţi bă şcoala militară şi faceţi-vă generali, zău. Pe lumea asta sunt şi gameri ce nu vor 100% realism, 3D 100%, simulare extra realistă. Personal nu sunt unul din maniacii ce joacă Close Combat sau alte simulatoare „realiste” numite RTS, TBS. Mă mulţumesc şi cu RA2-ul, deşi are destule bug-uri, dar şi unele chestii noi. Voi vreţi numai realism – păi, realism e afară – plecaţi de lângă monitor,

Scrisoarea lunii!

deschideţi larg larg fereastra şi priviţi afară... realism 100%, undeva departe sunt conflicte şi potenţiale războaie, acolo-i realism! Oameni morţi, cu maţele pe-afară, fără texturi, fără 32 biţi, fără 1024x768... Acolo-i realism. Niciodată nu va fi un RTS 100% realist. 80-90% poate da, dar numai peste ceva decenii. Ce sunteţi aşa de obsedaţi cu realismul? Sunteţi într-o lume virtuală departe de realitate dar, totuşi, vreţi realism. Sunt într-o clasă cu profil real mate-info şi după 6-7 ore obositoare, seara la 8-10, o dată la 2-3 zile, vreau să mă relaxez jucând ceva. Chiar credeţi că realism vreau? După ore de mate, chimie, fizică, mai rezist să joc ceva „super-realist” – cred că aş ajunge la 9. Aşa că joc şi eu ceva cât de cât RTS, da o să joc şi Earth2150, că e 3D. Îmi plac mult shooter-ele (Project IGI e beton) şi simulatoarele auto (iarăşi cu „simulator” între ghilimele), Test Drive mai ales, orice NFS, mai puţin Porsche.

În concluzie, dacă vreţi realism – este afară, atât cât puteţi vedea. Vă aşteaptă de ani buni, de când PC-ul a devenit realitate.

[...]

Uite o scrisoare cu adevărat interesantă!

Trecând peste tonul cam prea nervos cu care ne fericeşti, scrisoarea asta mi-a captat imediat atenţia.

Nu ţi-aş recomanda să nu mai citeşti articolele scrise de The End pentru că pierzi mult. Uite, dacă asta te ajută cu ceva, Sergiu (The End) mi-a promis că la prima ocazie o să dea fuga la biserică să se spăşească.

În mare parte ai dreptate în ceea ce priveşte realismul în jocuri vs. realitate. Dar omiţi un lucru. Ceea ce ne face pe noi să cerem cât mai mult realism de la un joc este tocmai faptul că acel joc va simula situaţii şi locuri pe care nu le vom experimenta noi în viitorul apropiat.

Jocurile au devenit, într-adevăr, mult prea complexe în ultima vreme pentru a fi considerate mod de relaxare. Te înţeleg astfel când spui că preferi un joc simplu, dar care să te distreze/relaxeze.

Dar tocmai asta nu înţeleg mulţi, faptul că jocurile au încetat de mult să fie puerile, simplistice, fără mesaj şi conţinut artistic. Pe mine unul mă încântă direcţia pe care au luat-o jocurile în momentul de faţă, chiar dacă asta înseamnă că pentru a termina un joc va trebui să stau cu săptămânile în faţa calculatorului.

A, da... La Mulţi Ani!

Iacob Raoul

Buba lunii!

Către LEVEL

Sunt un posesor de consolă PlayStation şi am simţit nevoia să vă scriu pentru a vă spune câteva păreri personale în ceea ce priveşte revista LEVEL.

În primul rând vreau să vă spun că sunt foarte nemulţumit de faptul că spaţiul acordat de dumneavoastră în revistă jocurilor pentru PlayStation este extrem de redus (2-4 pagini), ceea ce mă determină să cumpăr doar ocazional revista.

Din păcate, sunteţi singura publicaţie din ţară care mai scrieţi câte ceva despre PlayStation şi jocurile aferente, astfel că vrând-nevrând tot vă mai cumpăr câteodată, în speranţa că poate aţi mărit spaţiul destinat PlayStation-iştilor. Nu comentez nimic referitor la preţul revistei, însă am convingerea că dacă aţi mări rubrica „Console”, incluzându-i aici şi pe alţii cum ar fi Nintendo, Dreamcast sau Sega, mult mai multă lume ar fi interesantă de revista dumneavoastră.

Aşa cum probabil bine ştiţi, noi cei cu consolele nu prea avem altă sursă de informaţii decât Internetul, care însă nu este la îndemâna oricărui în România, eu, personal, preferând să dau 30000 de lei pe o revistă decât pe 2-3 ore de Internet.

Am citit în câteva din numerele anterioare LEVEL scrisori trimise de posesorii de PC, care nu agreau deloc rubrica „Console” şi pe care o doreau desfiinţată, fiind fără rost, scrisori în care alţi PC-işti îşi manifestau insatisfacţia vizavi de conţinutul sărac în informaţii şi ca volum, rezervat jocurilor pe PC.

Păi, atunci ce să mai spunem noi, posesorii de console, care suntem „răsfăţaţi” cu 2-4 pagini, fără discuri demo, fără concursuri cu premii specifice şi aşa mai departe.

În concluzie, părerea mea este că ar fi poate nimerit să ţineţi mai mult cont de noi, pentru că suntem destul de mulţi şi cu siguranţă vom creşte numeric, să măriţi spaţiul destinat nouă ceea ce cu siguranţă ne va determina pe mulţi dintre noi să vă cumpărăm cu regularitate. De asemenea, cred că ar fi nimerit să ţineţi cont că în România există şi o piaţă a „consolelor” şi jocurilor pentru acestea, care cu siguranţă va lua un avânt considerabil pe măsură ce va creşte popularizarea lor. De ce să nu fiţi dumneavoastră promotorii acestei popularizări? De ce să nu fiţi printre cei care să le deschideţi ochii multor tineri ca şi mine asupra faptului că mai există şi alte posibilităţi de a se juca un video-game, nu numai pe PC, şi la preţuri mai rezonabile, de vreme ce alţii nu se grăbesc să o facă.

Sper că scrisoarea mea vă va sensibliza puţin vizavi de noi, poate vă va pune puţin pe gânduri şi poate cine ştie, va avea şi rezultate care să ne aducă şi nouă bucurii editoriale. Aş dori să-mi răspundeţi la ea pentru a vedea care este părerea dumneavoastră în acest sens şi eventual ce planuri de viitor aveţi cu noi.

(Poate aţi putea publica un mic supliment doar pentru noi)

Am început această scrisoare în nume personal şi iată că o închei în ipostaza de purtător de cuvânt al „consoliştilor”, însă am senzaţia că sunt în asentimentul multora.

Cu stimă, un fan de-al vostru (nemulţumit),

Iacob Raoul, Timişoara

Problema jocurilor pe consolă şi a spaţiului acordat acestora în revistă a mai fost discutat şi în alte chatroom-uri. Dar cum văd că eşti foarte serios pornit pe ideea asta, voi încerca să îţi răspund cât mai satisfăcător la întrebări.

În primul şi în primul rând nu prea înţeleg de ce eşti aşa de supărat pe noi pentru că, şi asta o spui chiar tu, suntem singura revistă de profil din ţară care are un spaţiu (mic, recunosc... dar există) dedicat jocurilor pe console.

Tu zici că sunt destui în ţară care ar

fi interesați de o rubrică mai mare dedicată consolelor. Ai dreptate... Însă numărul lor este mult mai mic decât al celor ce preferă articole despre jocuri pe PC.

De fiecare dată când cineva mi-a spus într-o scrisoare că rubrica de console ar trebui să dispară, i-am explicat că piața consolelor este una în continuuă creștere la noi în țară, așa că această rubrică nu are șanse să dispară. Vezi deci că aveți toată susținerea din partea noastră, doar că nu ne putem permite să favorizăm minoritatea în detrimentul majorității.

Sper că ne vei înțelege și pe noi...

Ne-au mai scris:

Danciu Cosmin din Craiova, Andreea din București (scrisoarea a trebuit cenzurată... hehe, ce m-a distrat), Munteanu Doru din Vrancea, Carauleanu Răzvan din Dolj, Crețu Adrian din Argeș, Popescu Sorin-Ionuț din Alexandria, Cristescu Silviu din Timișoara, Tudorache Andrei din București, Berdeiu Mihai-Cristian din Timișoara, Portică Andrei din Tulcea, Anghel Răzvan din București, Neagu Dan Cristian din București, Postelnicu Dan din Târgu-Jiu, Moroșan Adrian din Suceava, Dan Sebastian din Deva, X-Raptor de nu_știu_unde, Alexis-Toma Ghillis din București (din păcate, nu avem tricouri cu emblema LEVEL), Blaga Călin din Cluj-Napoca, Sverenciuc Călin Sebastian din Cluj-Napoca, Bolocan Claudiu-Florin din Buzău, Dumitru Răsvan Andrei de undeva, Lupeanu George din Câmpu-Lung Muscel, Samoilă Daniel din Timișoara, Bauer Robert din Baia Mare, Craiu Adrian din Călărași, Bociulică Dragoș din Moinești, Cozma Mihai din Baia Mare, Seiculescu Victor din Vâlcea, Tand Alex din Sighetu-Marmației, Antonescu Andrei din București, Lup Mihai-Ilie din Cluj-Napoca, Urian Adonia Deiamira din Oradea, Alex din Turnu Severin, Neosnake de acolo, Răceală Cosmin din Turnu Măgurele, George din Brăila, Mihai Băesu din București, Lazăr Ioan Alexandru din București, Morar Călin din Arad, Popescu Raul din Brașov, Thanatos de undeva (uriașă scrisoare!), Dragoe Ciprian din Sibiu, Constantinescu Sorin din București, Șăranu Sorin din București, Tudorache Andrei-Alexandru din Călărași, Alin Savelie din Giurgiu, Biro Andrei din Segarcea, Stepan Sergiu din Arad, Lucaci Sergiu Matei din Bacău, Micodin Mircea din Timișoara, Adrian Grosu din Arad, Ojog Ștefan Alexandru din Vaslui, Tavi din București, Necula Teodor din Tecuci (da, ți-am citit toată scrisoarea), Daniel xxx din Arad, Mihai Cătălin din Vâlcea, Vladimir Florian de pe undeva, Andrew Wiggins de departe, Mandu Ionuț de pe acolo, Angela Rădulescu din București, Alex din Cluj, The Undertaker de jos de undeva, Dexter din București, Adriana tot de acolo, Mishu-ROCK din Baia Mare și Divlut Yosca.



Inserenții din acest număr:

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Redactori hardware:
Radu Toacșe
(toshy@level.ro)
Decebal Schiller
(decibelu@chip.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)

Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Online:
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

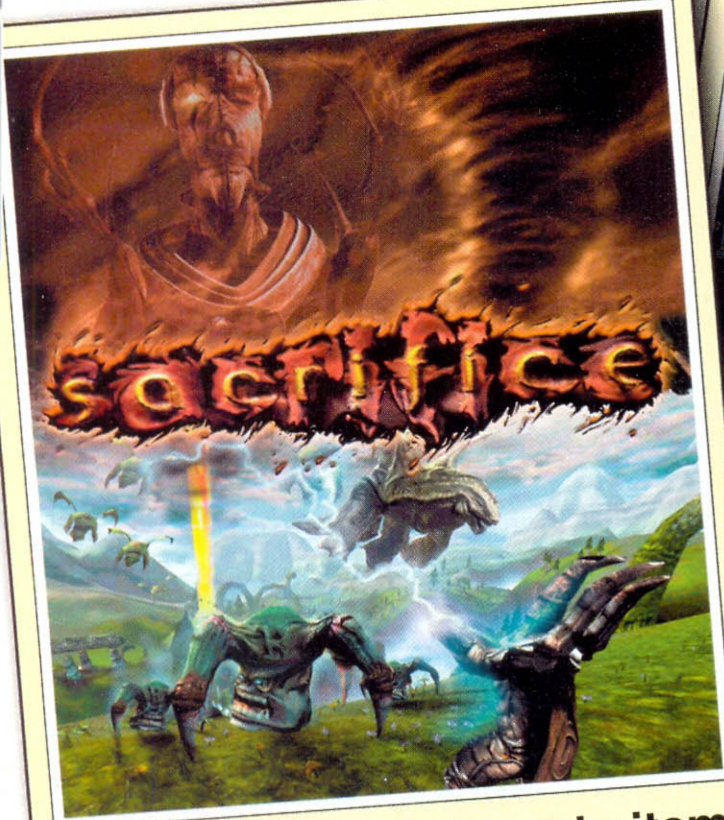
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Pe cine trimitem astăzi la zei?



X-Tension

Spațiul, gol și rece, cum nu l-ați mai văzut niciodată.



RPG cu șuruburi și cabluri. Un „turn-based action" realizat de Rebellion, aceiași care ne-au oferit și Aliens versus Predator!



PROASPETE SI FIERBINTI
FILE DE POVESTE
ATOMIC CAFE
INTERACTIV
SELECTOR
REACTOR
HAI HUI
ATOMIX
ARIA 52
VOT
VIBRATII
INSOMNIA
FEBRA
ROCKADA
K LUMEA
METROPOLIS
KLUB BIZZAR
ORIENT EXPRE
ROMANIAN TOP 100

Atomic.

tvk LuMea!

http://www.atomic.ro e-mail : tv@atomic.ro



Create your World

Mişcări precise şi un design ergonomic!



MouseMan Wheel Optical

Combinaţia perfectă între precizia **tehnologiei optice** şi design-ul confortabil! Sistemul optic garantează mişcari line pe o mare varietate de suprafeţe, nemaifiind necesar un mousepad. Acum, aţi scăpat de chinul curăţirii lunare a mouse-ului: noul **MouseMan Wheel Optical** nu are piese mecanice în mişcare. Forma atent proiectată contribuie la un maximum de control şi confort.

Versatilitate, creativitate, calitate



QuickCam Pro 3000

Capturaţi imagini live, creaţi pagini de web, realizaţi videoconferinţe pe Internet, monitorizare video şi multe altele! **Senzorul CCD**, completat de tehnologia Picture Smart, oferă culori vii şi naturale. **Microfonul integrat** şi pachetul generos de software de prelucrare aduc un plus de profesionalism filmelor şi imaginilor capturate.

Încearcă gamepadul cu Vibration Feedback!



WingMan Rumblepad

9 butoane programabile, un buton precis de throttle şi... 2 mini joystick-uri îţi permit un control absolut! Şi, pentru ca experienţa pe care o trăieşti să fie totală atunci când te joci, RumblePad-ul dispune de **Vibration Feedback**!!! Vei putea astfel să simţi denivelările de teren, loviturile primite de la adversari, turbulenţele atmosferice, atunci când pilotezi un avion, sau accidentele de maşină, atunci când conduci o maşină de curse.

Pentru gamerii pasionaţi, un joystick de excepţie!

FORCE FEEDBACK

TWIST HANDLE

WingMan StrikeForce

Cu un excelent sistem de **Force Feedback**, **WingMan Strike Force 3D** îţi permite să simţi efecte deosebite: reculul armelor, forţa unei explozii, şocurile coliziunilor sunt mai reale ca niciodată! Funcţia **"Twist Handle"** permite rotirea manşei în plan orizontal pentru controlul perfect al direcţiei şi schimbarea unghiurilor de vedere. Rotiţa situată la baza joystick-ului este destinată selectării rapide a armelor, dar poate fi folosită şi ca buton cu până la 3 funcţii separate. **WingMan Strike Force 3D** are 9 butoane programabile, două hat switch-uri cu câte 8 direcţii şi un throttle de mare precizie.

Îţi place să conduci în viteză?

FORCE FEEDBACK

WingMan Formula Force GP

Atunci nu-ţi dezlipi mâinile de pe **WingMan Formula Force GP**! Volanul **WingMan Formula Force GP** are tehnologie **"Force Feedback"** integrată astfel încât să poţi simţi denivelările terenului, pietrişul şi, dacă nu eşti atent... parapetul! Îmbrăcămintea din material cauciucat permite un control precis al direcţiei şi un confort deosebit. Două schimbătoare de viteză şi 4 butoane programabile integrate sunt plasate ingenios pe volan astfel încât să poţi fi întotdeauna stăpân pe bolidul pe care îl conduci.
Cu **WingMan Formula Force GP** ai tot ce îţi trebuie ca să devii campion!

www.flamingo.ro

FLAMINGO COMPUTERS

Magazine şi dealeri Flamingo

Bucureşti, St. Burileanu 14-16, Tel 01-232.68.00, Fax 01-232.68.00, E-mail aviatiei@flamingo.ro; Bucuresti, Cal. Dorobanţilor 132, Tel 01-231.04.31 Fax 01-231.04.32, E-mail dorobanti@flamingo.ro; Bucureşti, Cal. Vitan 55-59, Bucureşti Mall, etajul 1, Tel 01-327.56.26, Fax 01-327.56.23, E-mail mall@flamingo.ro, Bucureşti, Şos. Stefan cel Mare 240, Tel: 01-211.10.05, Fax: 01-211.10.35, obor@flamingo.ro; Bucuresti, Sos. Panduri 29-31, Tel 01-411.65.00, Fax 01-411.65.00, E-mail panduri@flamingo.ro; Bucureşti, B-dul Stirbei Vodă 154, Tel 01-312.92.71, Fax 01-312.92.71, E-mail stirbei@flamingo.ro; Bucuresti, B-dul N. Titulescu 121, Tel 222.50.41, Fax 222.50.41, E-mail titulescu@flamingo.ro; Bucureşti, Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659.74.55, Fax 01-659.74.56, E-mail victoriei@flamingo.ro; Bucureşti, World Trade Center, B-dul Expoziţiei 2, parter, Tel: 01-224.26.04, Fax: 01-224.26.79, wtc@flamingo.ro, Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-445.702, Fax 064-445.683, E-mail cluj@flamingo.ro; Craiova, Cal. Bucureşti 21C, Tel 051-417.426,Fax 051-417.428, E-mail craiova@flamingo.ro; Deva, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233.041, Fax 054-233.042, deva@flamingo.ro; Giurgiu, Cal. Bucureşti bl 11-2S, Tel 046-230.063, Fax 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro, Iaşi, Iulius Center, B-d ul T. Vladimirescu, etaj2, Tel/Fax: 032-278.090, malli@flamingo.ro; Sibiu (P-ţa 1 Decembrie) Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230.058, Fax 069-212.695, E-mail sibiu@flamingo.ro; Timisoara, C. Brediceanu 1, Tel: 056-292.755, Str. L. Blaga nr.7, Tel: 056/131.182, 056/132.843, Fax: 056/202.751, E-mail timisoara@flamingo.ro; Râmnicu Vâlcea, Cal. lui Traian 123, Tel 050-737.866, Fax 050-737.220, E-mail valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET, Str. 9Mai, nr. 31, Tel: 034/170.892, Fax: 034/170.893, Email: office@cybernet.ro, Baia Mare, CONSECO, Bdul Traian, nr.31 - P-ţa Gării, Tel/fax: 062/223.460, Email: office@conseco.ro, Botoşani, ASSIST, Str. Cuza Vodă, nr.4, Tel/fax: 031/533.222, Email: assistbt@assist.ro, Braşov, 2 NET Computer, B-dul Griviţei nr. 65, Tel/Fax: 068/427.500, Email: office@2net.ro, Brăila, STILLCO, Str. M. Eminescu nr. 62, Tel/Fax: 039/615.407, Constanta, TORENT Computers, B-dul Tomis, nr. 238, Bl TD 17, parter, Tel: 041/831.820, Fax: 041/831.538, Email: office @torent.ro, Galaţi, STILLCO, Str. Albatrosului, nr.1, Bl M, Ap. 47, Tel: 036/465.162, Fax: 036/465.462, Email: office@stillco.ro, Miercurea Ciuc, NEXTRA, Str. Florilor nr. 28/1, Tel: 066/171.200, Fax: 066/171.199, Email: office@nextra.ro, Piatra Neamţ, CSC Open Systems, B-dul Traian, bl. A5, parter, Tel. 033/218.945, Fax: 033/218.946, Email: office@csc.ro, Ploiesti, PLATIN Systems, Str. Gh. Doja, Bl. 34D2, Sc. A, Ap1, Tel: 044/118.141, Fax: 044/117.095, Email: platin@starnets.ro, Slatina, TRINET, Str. Arcului, Bl 38, sc. B, parter, Tel/Fax: 049/414.686, Email: office@trinet.ro, Suceava, ASSIST, Str. Tipografiei, nr. 1,Tel/Fax: 030/521.100, Email: assist@assist.ro, Târgu Mureş, REDATRONIC SERV, Str. Grivita Roşie nr. 11, Tel: 065/164.885, Fax: 065/161.282, Email:office@redatronic.ro, Timişoara, SARATOGA, Str. Ghe.Lazăr, nr. 18-20, Tel: 056/199.780, Fax: 056/199.781, Email: sales@saratoga.ro